

**PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK GAMBAR BAHASA PRANCIS  
BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 1 PRAMBANAN KLATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Sastra



Oleh  
**Pratiwi Oktaviana**  
NIM 12204241005

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**



## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten” yang disusun oleh Pratiwi Oktaviana NIM. 12204241005 telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.

Yang menyetujui,

Yogyakarta, April 2016  
Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd  
NIP. 196002021988031002




## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI				
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal	
Dra. Alice Armuni, M.Hum	Ketua Penguji			
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd	Penguji Utama		3 Juni 2016	
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Penguji Pendamping			

Yogyakarta, Juni 2016  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri  
Yogyakarta

  
  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A  
NIP. 19610524 199001 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya

Nama : Pratiwi Oktaviana

NIM : 12204241005

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

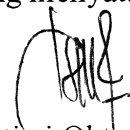
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten” adalah benar benar karya Saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan Saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli Saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2016

Yang menyatakan,



Pratiwi Oktaviana

NIM. 12204241005



## **MOTTO**

- 1. Pendidikan itu penting apalagi untuk perempuan, karena perempuan-perempuan berpendidikan akan melahirkan generasi bangsa yang berpendidikan pula.**
- 2. “Barangsiapa menginginkan dunia, maka harus dengan ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, maka harus dengan ilmu. Dan barangsiapa menginginkan keduanya, maka harus dengan ilmu” ( Imam Syafi’i).**
- 3. M.J Langeveld : Pendidikan merupakan upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa kearah kedewasaan.**



## **PERSEMBAHAN**

Allhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Skripsi ini telah terselsaikan dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menghaturkan banyak terima kasih kepada:

### **Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)**

Terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan sehingga saya dapat menuntut ilmu di universitas dengan akreditasi yang tidak diragukan lagi. Peluang ini adalah suatu awal kesuksesan dan kebanggaan bagi saya.

### **Ayah dan Ibu (Bapak Joko Susilo dan Ibu Dewi Rimba)**

Skripsi ini saya persembahkan dengan tulus untuk kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memanjatkan doa dan kasih sayang sehingga skripsi ini lancar pada setiap tahap dan prosesnya. Saya pun menyadari ijazah dan gelar pun tidak akan pernah cukup untuk membalas jasa yang telah mereka berikan namun setidaknya dapat membuat mereka bangga dan merasa bahwa doa dan usaha tidaklah sia-sia.

### **Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd**

Terima kasih atas waktu, tenaga dan bimbingan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

### **Adik-adikku (Agustin Wulan Safitri dan Ari Sandy Prasetyo)**

Mereka adalah salah satu motivasi saya untuk segera menyelesaikan studi agar dapat memberikan contoh dan panutan yang baik.

### **Sahabat terkasih (Jacka Apriando dan Syafira Mahfuzi)**

Terima kasih atas dukungan, semangat dan waktu & jasa yang kalian berikan. Tidak pernah bosan mendengar keluh kesah dan selalu menemani saat proses penelitian.

### **Teman-teman seperjuangan angkatan 2011, 2012**

Terima kasih banyak masukan dan semangat dari teman-teman, tentunya sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat serta karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar dan tanpa hambatan. Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Game Tebak Gambar Berbasis Android dalam Bahasa Prancis pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 pada jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, pengarahan dan dukungan baik secara moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab. M. Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus selaku Dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan bimbingan, motivasi, waktu dan tenaganya sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dra. Norberta Nastiti Utami, M. Hum selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberi masukan, mengarahkan dan mendukung penelitian ini.
6. Bapak Drs. Sarbani selaku guru bahasa Prancis SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang sangat mendukung dan membantu proses uji coba produk sehingga diperoleh hasil yang sangat baik.
7. Siswa dan Siswi SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang turut berpartisipasi dengan senang hati menjadi subjek penelitian ini sehingga proses uji coba terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
8. Bapak Joko dan Ibu Dewi selaku orang tua yang sangat saya hormati dan saya banggakan, berkat dukungan, doa dan semangat yang beliau berikan maka setiap tahap dan proses skripsi ini berjalan dengan lancar.

Yogyakarta, April 2016

Penulis

Pratiwi Oktaviana

12204241005



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
EXTRAIT.....	xv

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Produk Akhir.....	6
H. Batasan Istilah .....	7

### BAB II. KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA .....	9
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Permainan ( <i>Game</i> ) .....	21
4. Tebak Gambar.....	24
5. Android .....	26
6. Keterampilan Menulis.....	29

#### B. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Stikom Surabaya.....	33
2. Jurnal STMIK Amikom Yogyakarta .....	34

C. Kerangka Pikir .....	35
D. Pertanyaan Penelitian .....	36
E. Model Hipotetik.....	36

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Dan Rancangan Penelitian .....	39
B. Desain Penelitian .....	40
C. Prosedur Pengembangan Media (Produk) .....	41
D. Subjek .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Instrumen Penelitian .....	47
1. Instrumen untuk Dosen Ahli Materi .....	47
2. Instrumen untuk Dosen Ahli Media .....	48
3. Instrumen untuk Guru Bahasa Prancis di SMA .....	49
4. Instrumen untuk Siswa .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	54
H. Jadwal Penelitian .....	55

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Temuan Penelitian .....	56
1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi .....	56
2. Perencanaan .....	59
a. Tujuan Pembelajaran .....	59
b. Desain Awal Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android .....	59
c. Perancangan Instrumen.....	60
3. Pengembangan Produk Awal.....	62
a. Penyusunan Media <i>Game</i> Tebak Gambar Berbasis Android ....	62
b. Analisis Kerja Produk.....	68
c. Pengembangan Materi .....	68
d. Validasi Produk .....	69
1) Penilaian Ahli Materi.....	69
2) Penilaian Ahli Media .....	73
3) Penilaian Guru Bahasa Prancis .....	78
4) Tanggapan Siswa .....	80
B. Pembahasan Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran .....	82
C. Revisi Produk.....	84
a. Revisi Materi dan media .....	84
b. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Media.....	85

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	91
B. Saran.....	93
C. Keterbatasan Penelitian .....	94

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi penilaian media oleh dosen ahli materi .....	47
Tabel 2. Kisi-kisi validasi kualitas media oleh dosen ahli media .....	48
Tabel 3. Kisi-kisi penilaian media oleh guru bahasa Prancis dengan aspek ketepatan konsep dan kompetensi .....	59
Tabel 4. Kisi-kisi validasi kualitas media oleh guru bahasa Prancis dengan aspek kualitas tampilan.....	51
Tabel 5. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media dalam aspek pembelajaran .....	52
Tabel 6. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media dalam aspek penyajian materi .....	52
Tabel 7. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media dalam aspek pengoperasian media.....	53
Tabel 8. Kategori penilaian kualitas media pembelajaran .....	54
Tabel 9. Kategori penilaian tanggapan siswa.....	54
Tabel 10. Hasil analisis SK, KD dan Materi.....	57
Tabel 11. <i>Flowchart</i> media <i>Devinez Ces Images</i> .....	64
Tabel 12. <i>Story Board</i> media <i>Devinez Ces Images</i> .....	65
Tabel 13. Kriteria Penilaian .....	69
Tabel 14. Hasil penilaian Ahli Materi tahap 1 .....	70
Tabel 15. Hasil penilaian Ahli Materi tahap 2 .....	71
Tabel 16. Hasil penilaian Ahli Media tahap 1.....	74
Tabel 17. Rata-rata kedua aspek dari Ahli Media tahap 1 .....	76
Tabel 18. Hasil penilaian Ahli Media tahap 2.....	76
Tabel 19. Rata-rata kedua aspek dari Ahli Media tahap 2 .....	78
Tabel 20. Hasil penilaian guru bahasa Prancis.....	79
Tabel 21. Rata-rata penilaian guru bahasa Prancis .....	80
Tabel 22. Hasil tanggapan siswa.....	81
Tabel 23. Hasil rata-rata penilaian kualitas media .....	82
Tabel 24. Revisi Produk.....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan Proses Pembelajaran .....	12
Gambar 2. Hubungan Antar Komponen Pembelajaran.....	13
Gambar 3. Tipe-tipe Pembelajaran .....	15
Gambar 4. Menu Utama <i>Game</i> Tebak Gambar Indonesia.....	25
Gambar 5. Tampilan Level, Cara Menjawab dan Keterangan Jawaban .....	25
Gambar 6. Contoh Android.....	27
Gambar 7. Contoh Android <i>Games</i> .....	27
Gambar 8. Langkah-langkah Penggunaan Metode RnD.....	42
Gambar 9. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi Layar Utama .....	86
Gambar 10. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi Menu Materi .....	86
Gambar 11. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi SK dan KD .....	87
Gambar 12. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi <i>Exercices</i> .....	87
Gambar 13. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi Tampilan Level.....	88
Gambar 14. Media <i>Devinez Ces Images</i> Sebelum Revisi Level 1 .....	88
Gambar 15. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi Layar Utama .....	89
Gambar 16. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi Menu Utama .....	89
Gambar 17. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi Level dan KD.....	90
Gambar 18. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi Level dan <i>Scroll</i> .....	90
Gambar 19. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi Level 1 .....	91
Gambar 20. Media <i>Devinez Ces Images</i> Setelah Revisi SK, KD, Indikator...91	

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Materi Tahap 1 dan 2.....	73
Diagram 2. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap 1 dan 2 .....	79

# **PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR BAHASA PRANCIS BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XI**

Oleh:  
Pratiwi Oktaviana  
NIM. 12204241005

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* android tebak gambar bahasa Prancis berbasis android dan mengetahui kelayakan *game* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

Penelitian ini ialah penelitian *R&D (Research and Development)* dengan enam tahapan, yaitu a) pemetaan potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi e) revisi desain dan f) uji coba produk. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis dan Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, UNY. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran ialah berupa angket. Penilaian media dilakukan oleh satu orang guru dan 30 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Data kualitas media pembelajaran ditentukan dengan menghitung rerata skor data kuantitatif serta menjabarkan data kualitatif dari hasil angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* android tebak gambar yang dikembangkan dalam penelitian ini bernama *Devinez Ces Images*. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMA pada materi *les articles, présenter quelqu'un* dan *les activités quotidiennes*. Aplikasi *game* tersebut telah diunggah pada laman web dengan tautan [pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk](http://pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk) dan dapat diunduh secara gratis bagi pengguna *smartphone* dengan sistem android *OS jellybean*. *Game* android *Devinez Ces Images* telah divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Penilaian dosen ahli materi mengenai kualitas media dan substansinya memperoleh presentase sebesar 80%, sedangkan penilaian dosen ahli media terhadap kualitas media mendapatkan nilai 82,1%. Keduanya termasuk dalam kategori “baik” untuk diujicobakan. Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis mendapat 80% yang juga kategori “baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh 30 siswa memperoleh presentase 87,1% yang berkategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis. Kesemua presentase tersebut memiliki skor rata-rata sebesar 82,3%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *game* android *Devinez Ces Images* layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis untuk siswa kelas XI.

# LE DÉVELOPPEMENT DU JEU DE DEVINER DES IMAGES BASÉ SUR L'EXPLORATEUR ANDROÏDE POUR L'ENSEIGNEMENT DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI

Par :  
Pratiwi Oktaviana  
NIM. 12204241005

## EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire le développement du jeu de deviner des images basé sur l'exploiteur androïde et de savoir la qualité de ce jeu en tant que le logiciel pédagogique dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

Cette recherche est une recherche *R&D (Research and Development)* avec le modèle de développement de six étapes, telles que a) l'analyse du potentiel et du problème, b) la collecte de données, c) la conception du dessin, d) la validation et e) l'examen du dessin, et f) l'application. Le logiciel développé dans cette recherche est validé par la maîtrise de matériel et la maîtrise de média qui sont les professeurs du Département du Français et du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY. L'instrument utilisé pour évaluer la qualité du logiciel pédagogique est les enquêtes. L'évaluation est effectuée par un enseignant et les 30 apprenants de la classe XI de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. La qualité du logiciel est déterminée en calculant le score moyen des données quantitatives et en décrivant le résultat des données qualitatives des enquêtes.

Le résultat de la recherche montre que le jeu de deviner des images basé sur l'exploiteur androïde qui est développé dans cette recherche s'appelle *Devinez Ces Images*. Il s'applique en tant que le logiciel pédagogique dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI SMA dont les thèmes sont des articles, de présenter quelqu'un, et des activités quotidiennes. Ce jeu est mis en ligne sur le site du web en utilisant le lien de [pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk](http://pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk). Il est gratuitement chargeable pour les utilisateurs du portable basé sur l'exploiteur androïde dont l'OS est *jellybean*. Le jeu androïde de *Devinez Ces Images* est validé par la maîtrise de matériel et celle de média. L'évaluation faite par la maîtrise de matériel obtient le score de 80%, tandis que l'évaluation menée par la maîtrise de média obtient le score de 82,1%. Ces deux scores font partie de la catégorie « bien » à appliquer. L'évaluation du logiciel pédagogique effectuée par l'enseignant passe à 80% dont la catégorie est également « bien » à utiliser comme le logiciel pédagogique. Le pourcentage de l'évaluation basée sur les réponses des 30 apprenants est 87,1% dont la catégorie est « excellente » à utiliser dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français. Le score moyen de ces pourcentages est 82,3%. Ce score indique que le jeu *Devinez Ces Images* qui se base à l'explorateur androïde est faisable à appliquer dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI.



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Prancis dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah mampu mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Prancis baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Kemampuan berkomunikasi sangat luas definisi dan penerapannya. Namun di sekolah menengah atas (SMA) kita dapat membatasi, yaitu pada keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Semua komponen ini saling berkaitan satu sama lain. Selain itu keempat komponen ini harus mendapat perhatian lebih dalam proses pembelajaran dan harus benar benar dilatih sejak dini agar dapat membekali siswa pada jenjang yang lebih tinggi.

Secara umum tidak semua sekolah dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Salah satunya yang terjadi pada SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Keterampilan menulis sangat berbeda dengan keterampilan berbicara. Jika dalam pengucapan kesalahan kecil seperti struktur gramatikal maupun pemilihan kata masih dapat dimaklumi oleh para pendengar. Akan tetapi berbeda halnya dengan tulisan. Kesalahan satu huruf dapat mempengaruhi makna kalimat tersebut dan persepsi pembaca. Oleh sebab itu, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang cukup sulit sehingga harus mendapat perlakuan khusus. Keterampilan menulis siswa harus terus ditingkatkan agar kelak para siswa tersebut tidak mengalami kesulitan yang semakin dalam. Kelemahan dan kesulitan

para siswa harus diperhatikan dari sekarang. Oleh sebab itu, seharusnya para siswa terus belajar untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Sehingga keterampilan menulis siswa di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten dapat lebih baik lagi.

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari baik dikalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Banyak hal yang menarik dari teknologi. Sebagai contoh, saat ini yang berkembang sangat pesat adalah *smartphone* dengan sistem android. Android memiliki banyak aplikasi yang menarik, tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana komunikasi jarak jauh dan mengirim pesan singkat tapi sudah sangat banyak aplikasi yang mengisi android seperti media sosial dan permainan. Kecanggihan membuat orang-orang merasa senang dan nyaman dengan benda ini. Bahkan beberapa orang sangat fanatik dalam menggunakan *smartphone*, sebagai contoh bangun tidur bukan segera bergegas mandi melainkan langsung mengoperasikan *smartphone*. Kemudahan untuk memperoleh *smartphone* dengan sistem android baik dari aspek harga maupun tempat mendapatkannya juga menjadi faktor yang membuat banyak orang tertarik untuk memilikinya. Kemudahan-kemudahan tersebut membuat banyak orang yang terlena akan hal ini. Banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain android. Tingkat keseringan yang tinggi dalam menggunakan android baik pada media sosial maupun permainan oleh para siswa sangat menyita waktu dan mengurangi minat belajar siswa. Peneliti percaya bahwa hal ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Dari kesenjangan tersebut peneliti berpikir bagaimana jika benda yang sering digunakan tersebut yaitu android dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran pada keterampilan menulis (*expression écrite*). Dari segala bentuk kecanggihan yang ada pada android peneliti berharap para siswa juga memiliki rasa ketertarikan yang tinggi untuk belajar menggunakan android. Jadi android tidak hanya menimbulkan efek negatif untuk anak sekolah namun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang canggih dan mudah digunakan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul, yaitu belum tercapainya nilai keterampilan menulis yang maksimal dan hal-hal yang mempengaruhi siswa jarang berlatih menulis tulisan bahasa Prancis. Serta bagaimana menjadikan faktor yang mempengaruhi rendahnya berubah menjadi faktor yang meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Nilai keterampilan siswa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten masih termasuk rendah, sehingga perlu diperbaiki agar lebih baik lagi. Seperti yang kita ketahui menulis adalah salah satu komponen pembelajaran berbahasa yang harus dicapai secara maksimal oleh setiap sekolah. Keterampilan menulis sangat berkaitan dengan membaca. Siswa dapat menulis dengan lengkap dan luas karena sering membaca. Sedangkan siswa mampu menulis dengan tepat karena sering dilatih. Materi pelajaran yang diperoleh dengan mudah dan lengkap membuat siswa mudah mengekspresikan pemikirannya dalam bentuk tulisan maupun lisan. Ketika

siswa sering berlatih menulis dan memperhatikan serta memahami setiap kata yang ingin digunakan maka siswa akan mudah menuliskan kata atau kalimat dengan tepat

Namun pada kenyataannya siswa cenderung kurang belajar dan justru memanfaatkan android untuk berkomunikasi dan mencari hiburan semata. Sehingga nilai keterampilan menulis yang diperoleh siswa masih kurang baik. Seandainya siswa sering belajar dan berlatih menulis dapat memungkinkan keterampilan menulis siswa menjadi lebih baik. *Smartphone* dengan sistem android selain sebagai alat berkomunikasi, juga memiliki fungsi lain yang dapat dikembangkan dan lebih bermanfaat. Salah satunya sebagai media pembelajaran. Masalah tersebut yang membuat penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang hal ini. Peneliti ingin mengembangkan fungsi android melalui aplikasi *game* yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis. Selanjutnya aplikasi media pembelajaran berbasis android ini juga harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya agar dapat menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, muncul permasalahan yang harus dipecahkan. Agar penelitian ini lebih terfokus dan lebih mendalam kajiannya maka diperlukan batasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada permasalahan bagaimana merancang dan mengembangkan media *game* edukasi pada pembelajaran *expression écrite* di SMA Negeri 1 Prambanan

Klaten. Pembatasan masalah tersebut terkait pada masalah rendahnya nilai keterampilan menulis siswa serta kecenderungan siswa yang memanfaatkan android hanya sebagai media hiburan dan alat berkomunikasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *game* android tebak gambar bahasa Prancis pada keterampilan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten ?
2. Bagaimana *game* android tebak gambar bahasa Prancis yang layak sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan konkret yaitu :

1. Mengembangkan *game* android tebak gambar bahasa Prancis yang akan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.
2. Menguji kelayakan *game* android tebak gambar bahasa Prancis sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.



## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah SMA Negeri 1 Prambanan Klaten, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai manfaat dari android sebagai media belajar.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam upaya melatih keterampilan menulis siswa.
3. Bagi siswa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi mereka kelak bahwa semua hal mempunyai dampak positif dan negatif. Sehingga mereka dapat memanfaatkan android tidak hanya untuk berkomunikasi tapi juga sebagai sarana belajar terutama dalam pembelajaran *expression écrite*.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dan banyak manfaat terutama pada keterampilan menulis menggunakan *game* android.

## **G. Produk Akhir yang diharapkan**

Produk akhir yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah *game* tebak gambar bahasa Prancis berbasis android. *Game* ini akan dirancang untuk menjadi media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menulis. Pada *game* ini akan terdapat banyak gambar sebagai ilustrasi/ petunjuk agar pengguna (siswa) dapat menebak nama benda serta kegiatan apa yang sedang berlangsung dan

menuliskannya menggunakan bahasa Prancis dengan ejaan dan struktur yang tepat.

Melalui *game* tebak gambar bahasa Prancis ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa, sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk belajar khususnya belajar menulis bahasa Prancis.

#### **H. Batasan Istilah**

Android adalah salah satu alat untuk komunikasi yang di dalamnya terdapat banyak aplikasi lain seperti permainan, musik, media sosial dan lain-lain.. Bentuknya yang minimalis namun mempunyai banyak kelebihan menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat termasuk siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

*Game* atau permainan adalah salah satu aplikasi yang terdapat di android yang dapat diunduh dari *playstore* atau google. Permainan yang dimaksud pada penelitian ini yaitu permainan dalam bentuk gambar kemudian pengguna diminta menebak gambar tersebut dalam beberapa kata atau kalimat. Permainan ini mempunyai beberapa tingkat kesulitan atau biasa disebut level.

Gambar pada penelitian ini yaitu gambar yang berkaitan dengan materi *les articles, présenter quelqu'un et la activités quotidiennes*. Gambar dapat memberi daya tarik tersendiri karena memiliki lebih dari 1 dimensi. Oleh sebab itu hal-hal

yang berkaitan dengan gambar lebih digemari oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa tidak terkecuali siswa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh setiap sekolah. Menulis merupakan keterampilan yang cukup sulit diantara keterampilan yang lain. Keterampilan ini memerlukan ketelitian dan fokus yang tinggi. Keterampilan menulis yang dimaksud pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Prambanan Klaten dapat menulis kata-kata dan kalimat pada materi pelajaran *les articles, présenter quelqu'un et Les activités quotidiennes* dengan ejaan yang tepat.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Deskripsi Teoritik

#### 1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA

Pembelajaran Bahasa Asing di SMA merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan peserta didik sejak dini agar mengerti pengetahuan dasar pelajaran bahasa asing. Pengetahuan itu kelak akan berguna dijenjang yang lebih tinggi, baik di dunia pendidikan maupun pariwisata. Peserta didik harus mengikuti setiap pembelajaran bahasa asing di sekolah dengan baik agar semua ilmu yang diberikan oleh pendidik dapat terserap dengan baik. Hamalik (2011:36) menyatakan, “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Tarigan (2009: 110) mengatakan bahwa, “seseorang yang telah terampil atau mahir dalam hal menyimak, berbicara, membaca dan menulis bahasa asing dapat dikatakan seseorang tersebut terampil berbahasa atau mahir berbahasa”.

Lebih jelas diungkapkan oleh Saville-Troive dalam Baihaqie melalui khayatun (2013:8) menjelaskan bahasa asing sebagai berikut ini.

*“A foreign language is one not widely used in the learner’s which might be usefor future travel or other cross cultural communications situation, or studied as curricular requirement or elective in school, but with not immediate or necessary practical application.”*

Pengertian di atas menjelaskan bahwa bahasa asing adalah salah satu pengetahuan yang tidak pelajari secara luas oleh pembelajar, padahal mereka sangat



membutuhkan bahasa asing tersebut di masa yang akan datang, sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berasal dari negara yang berbeda atau hanya sekedar untuk memenuhi persyaratan kurikulum tanpa diaplikasikan secara langsung.

Selain itu, bahasa memiliki ciri-ciri yang dapat menggambarkan karakteristik bahasa itu sendiri. Muhammad (2011:43) menguraikan ciri-ciri bahasa, yakni:

- a. Bahasa adalah sebuah sistem
- b. Bahasa berwujud lambang
- c. Bahasa berupa bunyi
- d. Bahasa bersifat arbiter
- e. Bahasa itu bermakna
- f. Bahasa bersifat konvensional
- g. Bahasa bersifat unik
- h. Bahasa bersifat universal
- i. Bahasa bersifat produktif
- j. Bahasa bervariasi
- k. Bahasa bersifat dinamis
- l. Bahasa berfungsi sebagai alat interaksi sosial
- m. Bahasa merupakan identitas penuturnya.

Dari uraian tersebut kita dapat mengetahui karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh setiap bahasa, khususnya bahasa asing guna memperkuat pernyataan mengenai pentingnya mempelajari bahasa asing sejak dini untuk kebutuhan di masa yang akan datang.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Media**

Media merupakan alat bantu dalam suatu proses. Selain untuk memudahkan proses, media juga berfungsi untuk menarik perhatian sasaran agar dapat menyerap apa yang ingin disampaikan dengan baik dan maksimal. Definisi yang

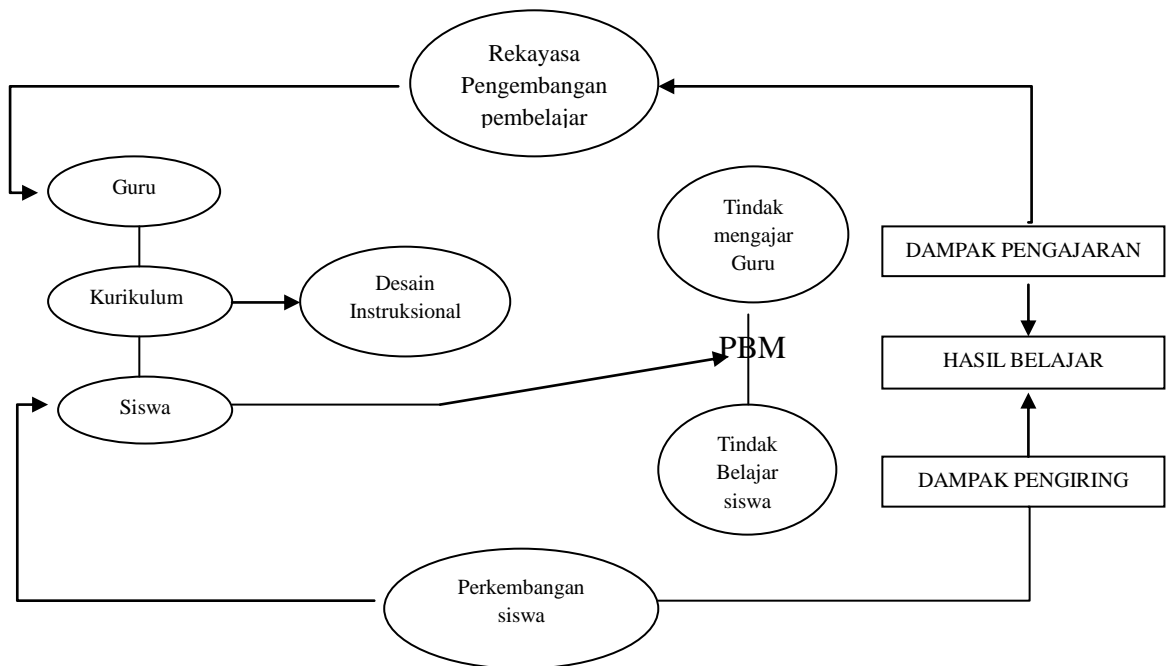
dijabarkan oleh Clark 1983 dalam Abdulhak, dkk. (2013: 91) yang menyatakan bahwa “media sebagai teknologi dan mesin adalah alat yang dapat menyampaikan pembelajaran”. Sejak tahun 1980an para peneliti pendidikan mendefinisikan media sebagai teknologi mereka menyatakan bahwa *“The mechanical and electronics aspects that determine its function and, to some extent, its shape and other physical features. These are the characteristics that are commonly used to classify a medium such as television, radio, and so on. Kozma (1991, p,180)”* (dalam Abdulhak, dkk. 2013). Dibagian lain Abdulhak, dkk. (2013: 90) mengungkapkan bahwa,

“ada lima sudut pandang yang menjadikan media berpengaruh pada pembelajaran secara optimal, yaitu: media sebagai teknologi atau mesin, sebagai tutor atau guru, sebagai agen sosialisasi, sebagai pemotivasi pembelajaran dan media sebagai alat mental untuk berpikir dan memecahkan masalah”.

Uraian di atas memiliki pengertian bahwa fungsi media tidak hanya sebagai sarana atau alat, namun dapat dikembangkan seperti yang telah disebutkan.

## **b. Pembelajaran**

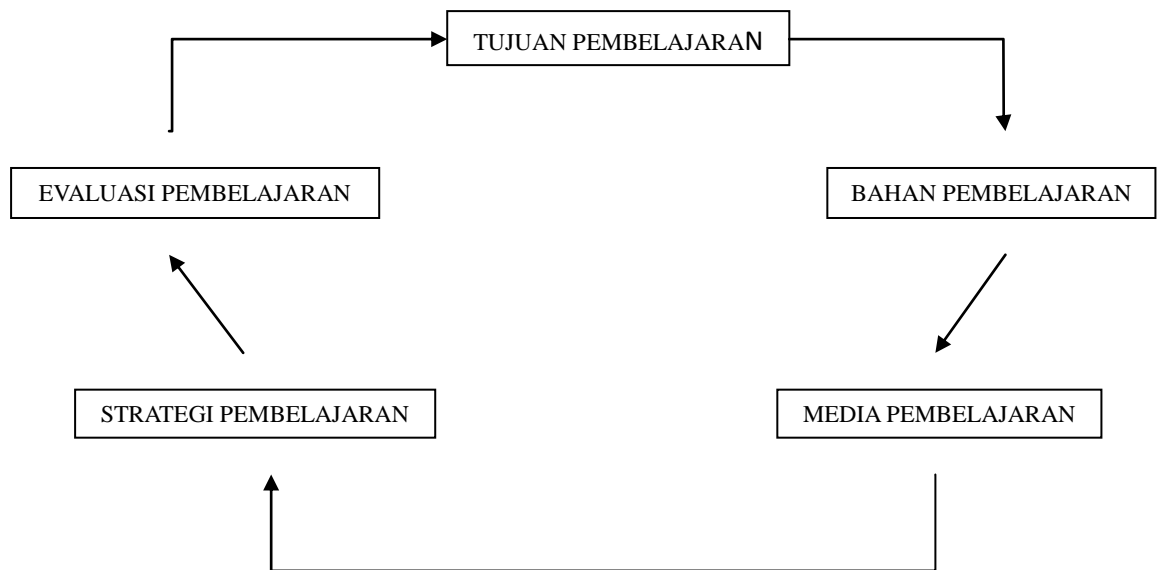
Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lain untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Rusman, dkk. 2012: 15-16). Berikut adalah bagan kegiatan pembelajaran:



**Gambar 1:Kegiatan Proses Pembelajaran  
(Rusman, dkk. 2012: 17)**

### 1) Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, murid, lingkungan belajar dan alat/media pembelajaran. Apabila semua komponen pembelajaran tersebut saling berinteraksi dengan baik maka proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik. Menurut Rusman, dkk. (2012: 42-42) susunan komponen-komponen pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2: Hubungan Antar Komponen Pembelajaran  
(Rusman, dkk. 2012: 42-43)

Berikut uraian definisi masing-masing komponen pada skema di atas (Rusman, dkk. 2012: 43-44).

- a) *Tujuan*, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.
- b) *Sumber Belajar*, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apa pun bentuknya, apa pun bedanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- c) *Strategi Pembelajaran*, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa.
- d) *Media pembelajaran*, merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.
- e) *Evaluasi Pembelajaran*, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar serta keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan

merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

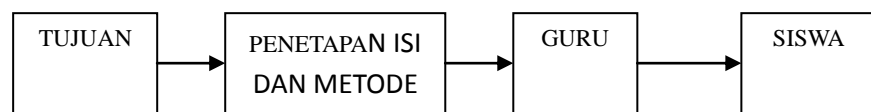
## 2) Tipe-tipe Pembelajaran

Tipe pembelajaran merupakan kegiatan mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam desain tertentu yang terencana dengan memerhatikan kondisi aktual dan aspek penunjang dalam implementasi pembelajaran yang akan dilakukan, Rusman, dkk. (2012: 43).

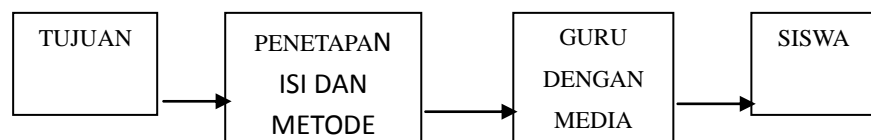
## 3) Model-model Pembelajaran

*Barry Moris* (1963: 11 yang menjelaskan kaitan antara media dengan proses pembelajaran) melalui Rusman, dkk. (2012: 43-44) mengklasifikasikan model-model pembelajaran menjadi empat tipe, yaitu:

### a) Pola Pembelajaran Tradisional 1

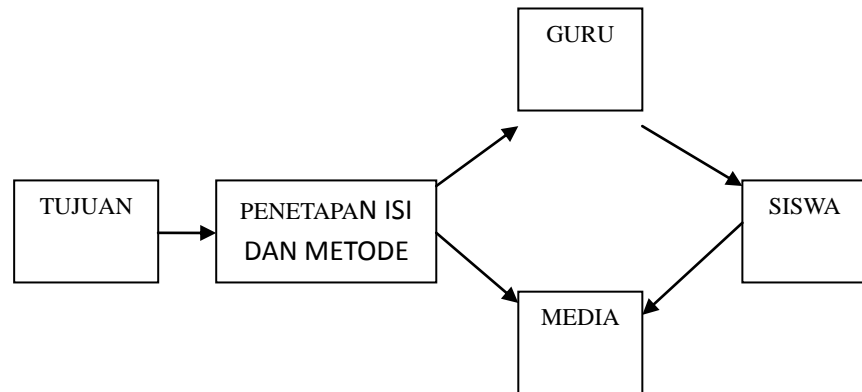


### b) Pola Pembelajaran Tradisional 2





c) Pola Pembelajaran Guru dan Media



d) Pola Pembelajaran Bermedia



**Gambar 3: Tipe-tipe Pembelajaran  
(Rusman, dkk. 2012: 43-44)**

Dari gambaran pola-pola pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa seiring perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi, peranan guru sebagai penyampai pesan materi belajar akan semakin bergeser. Guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, seperti buku, jurnal, artikel, modul, televisi, radio, gadget, komputer, internet, *games instruction* dan lain-lain.

### a. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan *Boove* dalam Rusman (2012: 60). Arsyad dalam Siti Nurhidayah (2015:24) menyimpulkan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran”. Pendapat lain dari *Romiszowskivia* (Daryanto, 2011:247) merumuskan media pengajaran “... *as the carries of message; from some transmitting source (which may be a human being or an intimate objet), to receiver of the message (which is our case is the learner)*”. Maksud dari pendapat tersebut yaitu media sebagai pembawa pesan dari berbagai transmisi yang dapat berupa manusia ataupun benda tertentu, untuk menyampaikan pesan tersebut kepada penerima (pembelajar).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, bahwa media pembelajaran berperan sebagai penyampai pesan, maka dari itu media harus dipersiapkan dengan maksimal agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas dan tepat.

#### 1) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, Rusman, dkk. (2012: 63) yaitu sebagai berikut.

- a) Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasa berupa gambar diam atau gambar bergerak. Contoh, gambar, foto, mozaik, lukisan, *puzzle*, animasi.
- b) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat memnagsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program audio.
- c) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau yang biasa disebut pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/ televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
- d) Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan kedalam tujuh jenis, yaitu : (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio (d) kelompok keempat; media audio (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
- e) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti

ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media ini adalah program interaktif dalam pembelajaran komputer, salah satu diantaranya yaitu *smartphone* dengan sistem android.

Dari kelima media di atas, media terakhir adalah jenis media yang paling baik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sadiman (2011: 17-18) memaparkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi, dan (4) media pembelajaran dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak didik.

Sedangkan pendapat Rusman, dkk. (2012: 172) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran.
- d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

### 3) Aspek Kualitas Media Pembelajaran

Untuk memudahkan pembuatan instrumen penelitian pada pembahasannya selanjutnya perlu diketahui aspek-aspek kualitas media. Kriteria kualitas media pembelajaran menurut Sunaryo (dalam Radian, 2012: 2), sebagai berikut.

- a. Aspek tampilan media
  - 1) Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar)
  - 2) Kesesuaian pilihan *background*
  - 3) Kesesuaian proporsi warna
  - 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
  - 5) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
  - 6) Keterbacaan teks
  - 7) Kejelasan musik atau suara
  - 8) Kesesuaian animasi dengan materi
  - 9) Kemenarikan bentuk *button* dan navigator
  - 10) Konsistensi tampilan *button*
- b. Aspek pemrograman
  - 1) Kemudahan pemakaian program
  - 2) Kemudahan memilih menu program
  - 3) Kejelasan petunjuk penggunaan
  - 4) Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
  - 5) Kemudahan berinteraksi dengan program
  - 6) Kemudahan keluar dari program



- 7) Kemudahan memahami struktur navigasi
- 8) Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)
- 9) Ketepatan reaksi *button* (tombol navigator)
- 10) Kemudahan pengaturan menjalankan animasi
- c. Aspek pembelajaran
  - 1) Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
  - 2) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
  - 3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
  - 4) Kejelasan judul program
  - 5) Kejelasan sasaran pengguna
  - 6) Kejelasan petunjuk belajar
  - 7) Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)
  - 8) Variasi penyampaian jenis informasi/ data
  - 9) Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna
  - 10) Tingkat kesulitansoal latihan/ evaluasi
- d. Aspek isi
  - 1) Keterpaduan materi
  - 2) Kedalaman materi
  - 3) Kejelasan isi materi
  - 4) Struktur organisasi/ urutan materi
  - 5) Kejelasan contoh yang disertakan
  - 6) Kecukupan contoh yang disertakan
  - 7) Kejelasan bahasa yang digunakan
  - 8) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna
  - 9) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
  - 10) Kejelasan animasi pada ilustrasi animasi

### 3. Permainan (*Game*)

Permainan atau *game* saat ini menjadi sahabat para remaja. Tidak terkecuali remaja SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Seorang anak yang maniak *game* akan merasa penasaran dengan tantangan setiap levelnya.. *Game* pada umumnya membuat seseorang menjadi penasaran akan tingkat kesulitan berikutnya. Menurut Kimpraswil dalam Muhammad (2009: 26) mengatakan bahwa “permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”. Pendapat tersebut sejalan dengan Arif (2011: 75) yang menyatakan bahwa, “*game*

adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Sedangkan Daeng dalam Ismail (2009: 17) menyatakan bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”.

Permainan dalam penelitian ini yaitu permainan yang sekiranya mampu membantu siswa dalam penulisan kosa kata maupun kalimat. Selain itu, Henry (2010: 56) mengungkapkan bahwa “terdapat beberapa hal yang dipengaruhi saat bermain *game*, yaitu:

- 1) Perkembangan Motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- 2) Perkembangan Fisik, beberapa *game* melibatkan gerakan fisik, terutama game konsol yang menggunakan peralatan tertentu, contohnya *Guitar Hero*, dan *Dance Revolution*.
- 3) Perkembangan Neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi di dalam otak dan saraf anak ketika memainkan game berulang kali.
- 4) Perkembangan Kognitif, kemampuan mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- 5) Perkembangan Moral, bagaimana latar belakang mempengaruhi mereka.
- 6) Perkembangan Bahasa, kosa kata dan pengucapan kata, baik bahasa asing maupun lokal.
- 7) Perkembangan Sosial, melibatkan interaksi, baik untuk jenis game LAN maupun online.
- 8) Perkembangan Peran, anak akan mulai belajar mengenal peran mereka sebagai karakter pria atau wanita”.

Juga dijelaskan bahwa *game* memiliki dampak positif, Henry (2010: 53) “hasil positif dari *game* yang ditemukan, antara lain :

- 1) Memainkan video *game* membuat anak mengenal teknologi komputer.
- 2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.

- 3) Beberapa game menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4) *Game* menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.
- 5) *Game* menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orang tua dan anak ketika bermain bersama.
- 6) *Game* mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.
- 7) Beberapa game mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.
- 8) *Game* menghibur dan menyenangkan”.

Permainan memiliki 19 jenis, yaitu *Maze Game, Board Game, Card Game, Battle Card Game, Quiz Game, Puzzle Game, Shoot Them Up, Side Scroller Game, Fighting Game, Racing Game, Turn-based Strategy Game, Real-time Strategy Game, Simulation Game, First Person Shooter, Fisrt Person Shooter 3D Vehicle Based, Thrid Person 3D Games, Role Playing Game, Adventure Game, Educational and Edutainment, dan Sports*. Pada penelitian ini, *game* yang dimaksud adalah jenis *game* edukasi. Isi dan tujuan dari *game* ini akan mengacu pada pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat memancing minat dan motivasi pembelajar. Jenis *game* edukasi adalah permainan yang mengacu pada isi dan tujuannya (Henry, 2010: 115).

Dari pendapat Henry di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* bukan hanya sekedar media hiburan, namun *game* memiliki banyak keunggulan yang positif. *Game* dapat dikembangkan menjadi sarana pembelajaran yang cukup efektif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Tebak Gambar

Sebelum membahas tebak gambar tentu kita harus mengetahui pengertian gambar itu sendiri. Gambar adalah objek visual. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi (Hamalik, dkk.1997: 5) dalam Patria. Menurut Arif (2008: 27), gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minat pada pelajaran, dan membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, penulisan dan menggambar, serta membantu mereka mengingat dan menafsirkan isi materi dari buku teks. Selain itu, media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Ayu Prasetyarini, 2010: 2).

*Game* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran ini berupa *game* tebak gambar. Tentu *game* ini mengkombinasikan banyak gambar yang nantinya akan digunakan sebagai ilustrasi agar siswa dapat menebak kegiatan apa yang dilakukan atau apa yang terjadi berdasarkan gambar tersebut.

Permainan tebak gambar adalah permainan asah otak ringan, kumpulan gambar disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan sebuah kosakata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, ataupun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi. Kegiatan menebak berarti menerka-nerka atau mengira-ngira tentang maksud dari sesuatu baik gambar, teks, maupun suara.

Media gambar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, Arif (2008: 29) menjabarkan kelebihan media gambar:

- a. gambar bersifat konkret, lebih menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal.
- b. gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
- d. gambar dapat memperjelas suatu masalah, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman
- e. gambar harganya murah dan mudah didapat.

Dari kelebihan yang telah diuraikan di atas, tentu media gambar juga memiliki kekurangan. Arif (2008: 29), kekurangan media gambar:

- a. gambar hanya menekankan persepsi pada indera mata
- b. gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk media pembelajaran
- c. media gambar ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Henry (2010: 118-119) berpendapat bahwa “dalam pembelajaran bahasa asing, gambar garis dapat digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun tertulis”. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena mudah dipahami dan berisi tiruan dari benda-benda. Berikut beberapa contoh tampilan tebak gambar indonesia.



Gambar 4: Menu Utama Game Tebak Gambar Indonesia



Gambar 5: Tampilan Level, Cara Menjawab, dan Keterangan Jawaban

## 5. Android

Android adalah alat komunikasi yang canggih dan digemari banyak orang pada saat ini. Android didesain dalam bentuk yang minimalis sehingga mudah dibawa kemana saja. Fungsinya pun tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi terdapat banyak aplikasi yang lengkap, diantaranya media sosial, permainan, musik dan gambar. Perkembangannya yang sangat pesat membuat hampir setiap lapisan masyarakat memiliki benda yang canggih ini. Darcey dan Conder (2012), “android adalah sebuah *mobile platform* pertama yang lengkap, *open source*, dan gratis yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Development Kit*

(SDK) yang *comprehensive* dengan *tools* yang cukup untuk mengembangkan aplikasi yang powerful dan kaya akan fitur”. Dibagian lain, android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka, (Deny, dkk. 2013: 3).

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile yang pengembangannya dipimpin oleh Google (Hidayat dan Sudarma, 2011: 192). Sifaat (dalam M. Ichwan dan Fifin Hakiky, 2011: 15) “android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi *middleware*, dan aplikasi”. Sedangkan M. Ichwan dan Fifin Hakiky (2011: 15) sendiri berpendapat bahwa “android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri”. Dapat disimpulkan android adalah sistem operasi berbasis linux yang terus berkembang menjadi perangkat mobile dan di dalamnya terdapat banyak fitur-fitur serta aplikasi pendukung lainnya.



Gambar 6: Contoh Android



Gambar 7: Contoh Android Games

## 6. Keterampilan Menulis

Dalam mempelajari bahasa asing terutama bahasa Prancis didalamnya terdapat 4 aspek keterampilan yaitu mendengarkan (*compréhension orale*), berbicara (*expression orale*), membaca (*compréhension écrite*) dan menulis (*expression écrite*). Keempat keterampilan ini sangat penting dalam mempelajari bahasa Prancis sehingga harus benar-benar dikuasai. Salah satu keterampilan yang sangat penting dan cukup sulit dari keterampilan yang lain yaitu menulis. Bahasa selain harus terbiasa digunakan sehari-hari juga harus sering dilatih dalam bentuk tulisan supaya kita tidak salah dalam memaknai. Elina, dkk (2009: 5) mengungkapkan pendapatnya mengenai menulis, yaitu meletakkan simbol grafis yang mewakili bahasa yang dimengerti orang lain. Di samping itu Elina, dkk. (2009: 6) juga mengungkapkan, tujuan menulis adalah: a) menginformasikan, b) membujuk, c) mendidik, d) menghibur. Menulis adalah membuat huruf atau angka dengan alat tulis, melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita, Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Wahyu, 2013: 3). Di sisi lain, Iskandarwassid dan Dadang S. (2011: 248) menyatakan



“aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun”.

Strategi pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA atau Perguruan Tinggi hendaknya bertujuan bukan semata-mata untuk menghasilkan bahasa saja, melainkan bagaimana mengungkapkan gagasan dengan menggunakan sarana bahasa tulis secara tepat (Iskandarwassid dan Dadang S., 2011: 251). Hal ini juga berlaku untuk pembelajaran bahasa asing sehingga pembelajaran bahasa asing perlu untuk ditingkatkan baik di SMA maupun Perguruan Tinggi.

Pamungkas (2011: 57) “menulis merupakan sebuah wujud cara berkomunikasi dengan menggunakan media”. Menurut Izzan (2010) kemampuan menulis (*writing*) yaitu kemampuan mengungkapkan makna secara tertulis dalam wawancara interpersonal dan transaksional, secara formal maupun informal, dalam bentuk menyampaikan secara tertulis permintaan dan perintah. Pendapat ini beerbanding lurus dengan Jauhari (2013: 41) “menulis merupakan suatu proses yang kemampuan, pelaksanaan, dan hasilnya diperoleh secara bertahap”. Selain itu, Dalman (2015: 3) mengungkapkan bahwa

“menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu, penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca”.

Menulis berarti merangkai kata menjadi sebuah kalimat yang memiliki makna dan pesan khusus untuk disampaikan kepada pembaca. Pada bagian lain dijelaskan pula bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif yang banyak

melibatkan cara berpikir *divergen* (menyebar) daripada *konvergen* (memusat) Supriadi dalam Jauhari, (2013: 5). Dalam hal ini Jauhari (2013: 5) menyimpulkan bahwa “menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisnya dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton, dan tidak terpusat pada satu pemecahan masalah saja”.

Kegiatan menulis tentu memiliki tujuan khusus. Menurut Dalman (2015: 13-14) tujuan menulis antara lain:

a. Tujuan Penugasan

Pada umumnya para pelajar menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.

b. Tujuan Estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen maupun novel. Untuk itu penulis pada umumnya memperhatikan benar pemilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam penulisan yang memiliki tujuan estetis.

c. Tujuan Penerangan

Surat kabar maupun majalah merupakan tulisan yang memiliki tujuan penerangan.

d. Tujuan Pernyataan diri

Salah satu contoh tulisan dengan tujuan pernyataan diri yaitu surat perjanjian yang berisi pernyataan tertentu.

e. Tujuan Kreatif

Manusia sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra.

f. Tujuan Konsumtif

Dalam hal ini penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca.

Penulis lebih berorientasi pada bisnis.

Sedangkan pada penelitian ini tujuan menulis yang dimaksud yaitu:

- a. Siswa mampu menulis kata/ frasa bahasa Prancis dengan ejaan yang tepat
- b. Siswa mampu menulis kalimat bahasa Prancis dengan struktur gramatikal yang baik.

Kemampuan menulis sangat perlu diajarkan dan benar-benar dikuasai, karena perbedaan huruf pada tulisan dapat membedakan makna. Hal ini seharusnya menjadi poin penting mengapa kita sangat dianjurkan memiliki kemampuan menulis yang baik. Izzan (2010: 90) merumuskan:

“bila seorang pelajar menggunakan bahasa kedua (asing) secara lisan, seorang penutur asli dapat mengerti dan menerima lafal yang kurang sempurna atau ungkapan-ungkapan yang kurang gramatikal. Tetapi, bila pelajar menggunakan bahasa kedua (asing) itu secara tulisan, penutur asli yang membacanya akan lebih keras dalam menilai tulisan yang banyak kesalahan ejaan atau tata bahasa”.

Menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa, maka menulis tidak dapat dipisahkan dari tiga keterampilan lainnya yaitu, membaca, menyimak, dan berbicara. Jauhari (2013: 24-30) menjelaskan hubungan antara menulis dengan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu:

#### 1) Hubungan Menulis dengan Membaca

Kegiatan membaca dan menulis saling berkaitan satu sama lain. Hal ini dapat menjadikan penulis sebagai pembaca dan pembaca sebagai penulis, *Goodman*, dkk (dalam Suparno, 2007: 1.7). *Pertama*, penulis sebagai pembaca. Maksudnya, ketika aktivitas penulisan berlangsung, penulis membaca tulisannya sambil mempertimbangkan apakah pesan yang disampaikan mudah diterima atau dipahami oleh pembacanya atau tidak. Selain itu pertimbangan penulis pada waktu membaca tulisannya, apakah isi tulisannya layak saji dan dapat menarik minat pembaca. *Kedua*, pembaca sebagai penulis. Maksudnya pada waktu kegiatan membaca, pembaca melakukan sesuatu seperti yang dilakukan penulis. Mereka berusaha menemukan gagasan yang disampaikan pada setiap paragraf dan menghubungkan gagasan dalam tulisan sehingga sampai pada sebuah simpulan.

#### 2) Hubungan Menulis dengan Menyimak

Menyimak adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi, maka dalam kerangka mengumpulkan bahan tulisan ada bagian-bagian yang didapat dengan cara disimak. Informasi yang didapat dengan cara tersebut

antara lain, wawancara, mendengarkan berita dari radio, pidato, diskusi dalam perkuliahan atau forum tertentu dan lain-lain. Dengan menyimak kita dapat memperoleh informasi dan ide untuk bahan tulisan. Juga stuktur tata saji dari penyampaian lisan yang dianggap baik dapat digunakan dalam penulisan. Dengan demikian jelas keterampilan menyimak seseorang dapat menentukan dalam menghasilkan sebuah tulisan (karangan).

### 3) Hubungan Menulis dengan Berbicara

Media komunikasi paling efektif adalah berbicara. Keberhasilan komunikasi sangat ditentukan oleh keterampilan seseorang dalam berbicara. Banyak mahasiswa yang pandai karena dosennya ahli berbicara sehingga materi kuliah dapat tersampaikan dengan baik. Dengan demikian mahasiswa dapat memperoleh gagasan atau ide pokok dari materi yang disampaikan oleh dosen ke dalam bentuk tulisan. Pembicaraan yang jelas dan terstruktur akan menghasilkan tulisan yang mudah dipahami.

## **7. Keterampilan Menulis Melalui *Game* berbasis Android**

Bagi pemula yang sedang belajar bahasa asing tentu menulis dan membaca adalah hal yang cukup penting untuk dipahami. Pengajar pun tidak boleh dibatasi oleh target waktu pertemuan yang dapat menyebabkan pengajar kurang memperhatikan kemampuan anak karena terlalu fokus ke target waktu yang sudah ditentukan. Oleh sebab itu, pengajar membutuhkan media yang bersifat praktis dan fleksibel agar materi yang diberikan lebih mudah dan cepat dikuasai. Pentingnya

suatu media perangkat lunak berupa aplikasi pembelajaran menulis berbasis *mobile* dan media layar sentuh, dapat membuat anak merasa senang serta tidak bosan untuk belajar menulis dikarenakan mereka merasa dalam suatu permainan (Deni dkk. 2012: 7).

## **B. Penelitian Terdahulu**

### **1. Jurnal Stikom Surabaya**

Jurnal penelitian oleh Deny Sidarta, M.J. Dewiyani dan Teguh Susanto (2012) yang berjudul *Aplikasi Belajar Menulis Untuk Anak Prasekolah Berbasis Android* menghasilkan kesimpulan :

- a. Aplikasi dapat memberikan pembelajaran menulis untuk anak prasekolah dengan tiga tingkat kesulitan berbeda yang bertujuan untuk mengasah kemampuan menulis anak.
- b. Aplikasi dapat memberikan *record progress* pembelajaran menulis anak melalui fitur record permainan, yang dapat digunakan orang tua untuk memantau perkembangan menulis anak.
- c. Aplikasi belajar menulis ini dapat menjadi salah satu media alternatif untuk pembelajaran menulis anak usia prasekolah.

Dari kesimpulan yang diperoleh pada penelitian diatas, kemampuan menulis siswa dapat ditingkatkan atau diasah menggunakan aplikasi android. Penelitian ini mendukung penelitian yang akan dibuat oleh peneliti. Aplikasi android tidak hanya berguna untuk komunikasi atau hiburan saja tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajar

## 2. Jurnal STMIK Amikom Yogyakarta

Berdasarkan hasil penelitian jurnal STMIK Amikom Yogyakarta yang berjudul *Perancangan Aplikasi Edukasi “Smart Brain Kids” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini* oleh Arif Dwi Sutanto Amir Fatah Sofyan Jurusan Teknik Informatika tahun 2013 bahwa android dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Penelitian ini menghasilkan:

1. Aplikasi *smart brain kids* ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dengan kisaran umur tiga sampai lima tahun.
2. Aplikasi *smart brain kids* fokus pada pengenalan huruf dan angka, pengenalan gambar-gambar, belajar menulis huruf dan tugas menulis.
3. Aplikasi belajar berbasis android dapat memicu perkembangan anak terutama pada keterampilan menulis angka dan huruf.

Dari hasil-hasil penelitian tersebut, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yaitu : (1) penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (2) memanfaatkan android untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran (3) hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis android. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu sasaran yang dituju pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2015/2016.

### C. Kerangka Pikir

Bahasa merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa di SMA. Selain bahasa Indonesia, beberapa sekolah memiliki mata pelajaran bahasa asing. Salah satunya yaitu bahasa Prancis. Pelajaran bahasa Prancis memiliki empat keterampilan yang saling berkaitan, yaitu mendengarkan (*compréhension orale*), membaca (*compréhension écrite*), berbicara (*expression orale*), menulis (*expression écrite*). Salah satu keterampilan yang sukar dipelajari oleh siswa SMA, SMK, dan MA terutama SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yaitu menulis (*expression écrite*). Peneliti menganggap hal ini perlu diatasi dengan membuat suatu media yang sekiranya mampu membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengetahui seberapa sulit keterampilan menulis bagi siswa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Selanjutnya meneliti atau membuat media yang tepat untuk membantu proses belajar mengajar terutama dalam keterampilan menulis. Jika ada hal yang dapat mempengaruhi rendahnya nilai, maka hal tersebut juga dapat mempengaruhi meningkatnya nilai. Dalam hal ini peneliti akan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu android berbasis *game* tebak gambar yang diduga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar terutama pada keterampilan menulis siswa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.



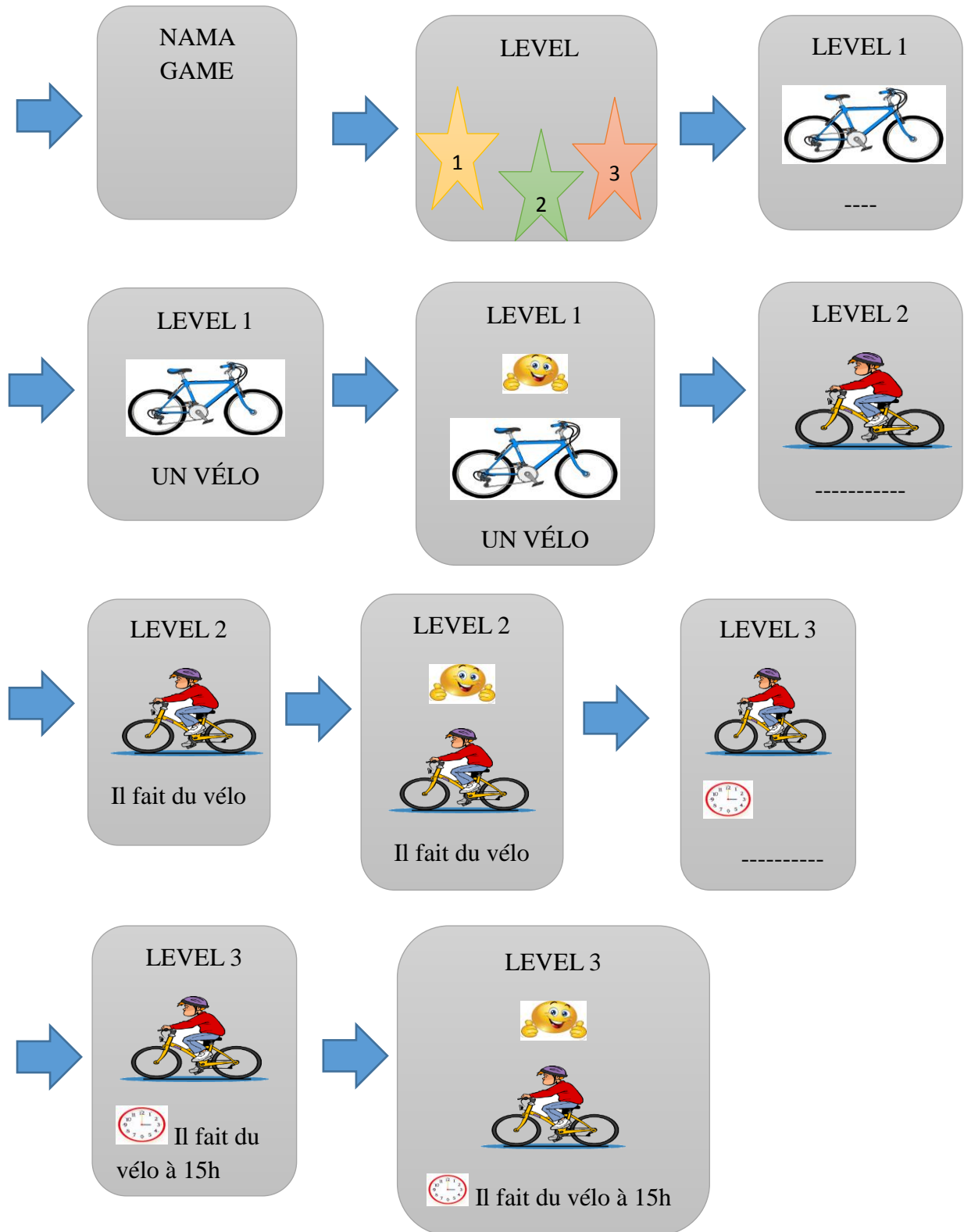
#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. *Game* seperti apa yang baik untuk keterampilan menulis siswa?
2. Bagaimanakah tingkat keteterapan *game* android tebak gambar dilihat dari aspek peningkatan prestasi siswa, kecepatan pemahaman belajar dan hasil belajar siswa?

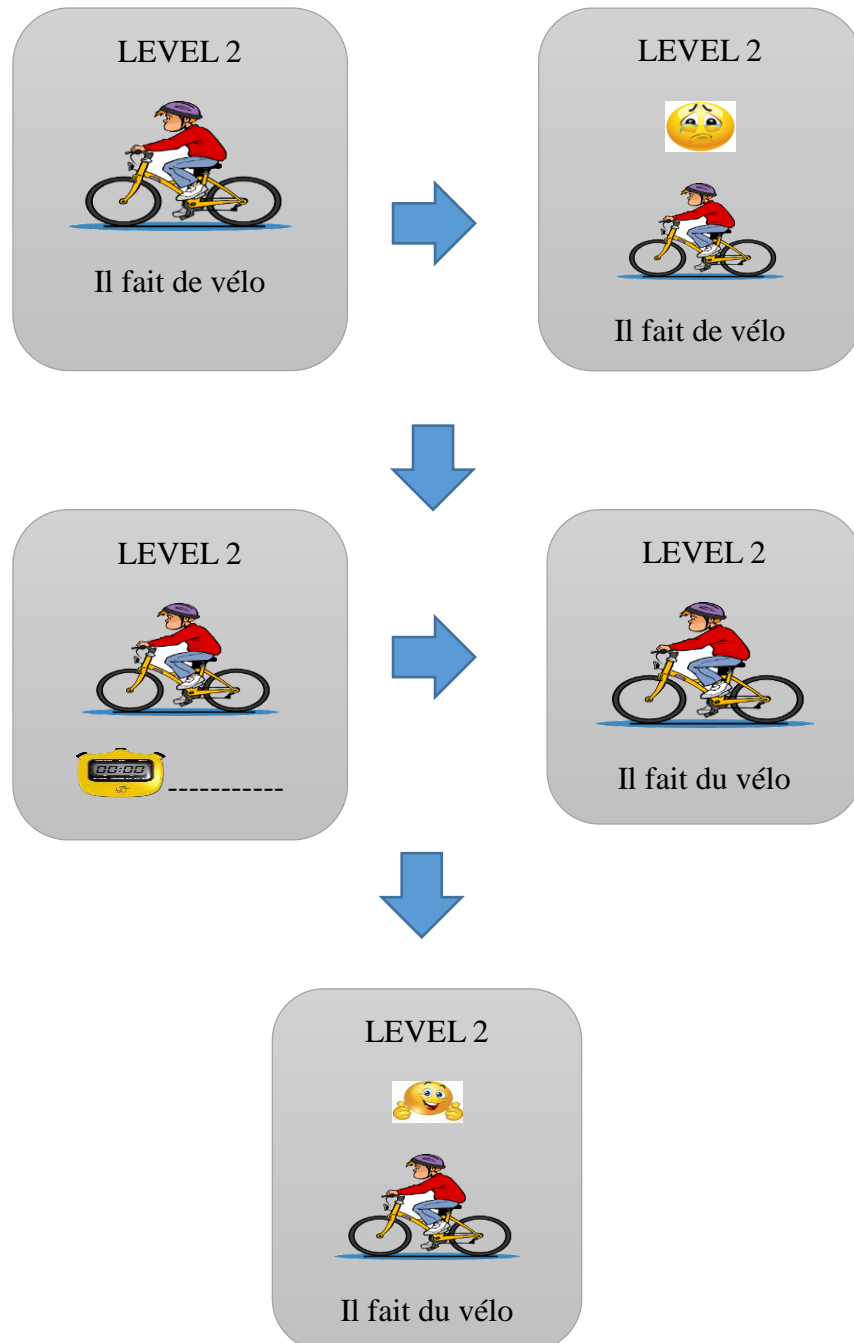
#### **E. Model Hipotetik**

Berikut adalah gambaran mengenai rancangan bentuk *game* android tebak gambar dalam bahasa Prancis. Desain *game* ini terdiri dari beberapa level atau tingkat kesulitan. Setiap level harus dijawab terlebih dahulu dari level yang rendah ke tinggi. Apabila level 1 belum berhasil dijawab maka level berikutnya masih terkunci, begitu seterusnya. Pada model hipotetik dijelaskan tahap-tahap mengoperasikan *game* tebak gambar ini.

### 1. Model Hipotetik Game Android Berbasis Tebak Gambar Bahasa Perancis



A. Jika Jawaban Salah Maka Akan Muncul Seperti Berikut :



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2012: 9) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Selanjutnya *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2012: 11) menyatakan “*One way to bridge the gap between research and practice in education is to Research & Development*”.

Pada penelitian ini, peneliti memiliki konsep yang cukup menarik dan nantinya akan menjadi sebuah produk. Produk tersebut berupa aplikasi *game* tebak gambar berbasis android dalam bahasa Prancis. Dengan memadukan beberapa hal yang mendukung penelitian ini, peneliti berharap produk yang akan dihasilkan nantinya dapat menjadi media pembelajaran bahasa Prancis dan bermanfaat di masyarakat luas khususnya SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

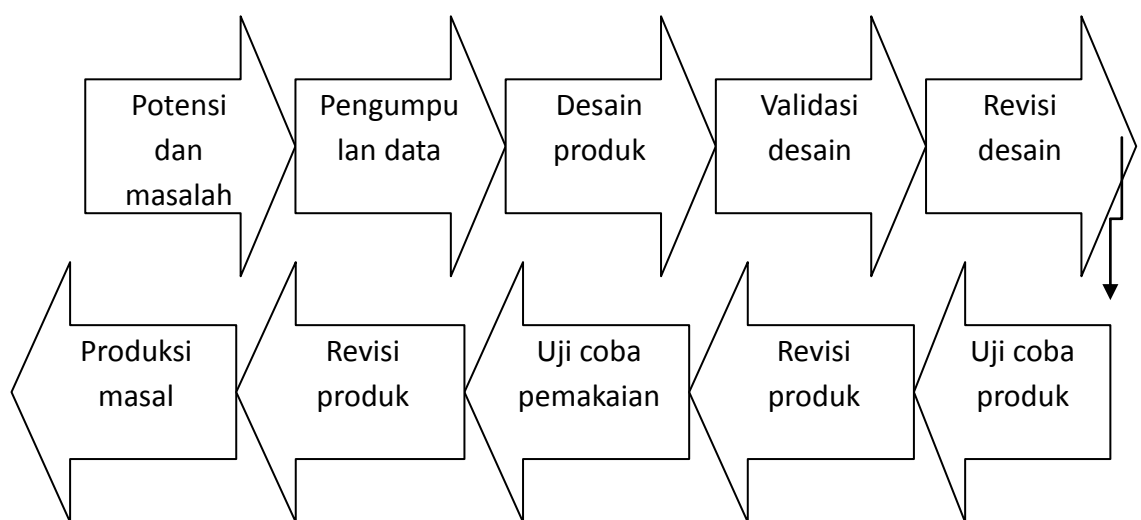
## B. Desain Penelitian

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah *game* tebak gambar dalam bahasa Prancis. Nantinya *game* ini dapat diunduh pada setiap android. *Game* ini akan berisi gambar-gambar ilustrasi yang memudahkan seseorang menebak apakah atau siapakah yang digambarkan tersebut. *Game* ini akan mencakup tiga materi pembelajaran bahasa Prancis yaitu *Emploi des articles*, *Présenter quelqu'un* dan *Les activités quotidiennes*. *Game* ini terdiri dari beberapa level atau tingkatan, agar pengguna merasa ada tantangan dan mendapatkan banyak pengetahuan baik tentang kosa kata, mengungkapkan profesi dan kewarganegaraan orang lain, dan mengungkapkan kegiatan yang dilakukan orang lain ke dalam bentuk tulisan.

Selain materi-materi tersebut, produk (*game*) juga akan didukung dengan komponen lain, seperti musik, istilah-istilah untuk setiap jawaban (misal benar= *très bien*, *c'est super*, *excellente* etc.), dan tentunya gambar-gambar tersebut disajikan dengan resolusi warna yang baik. Desain yang bagus dan menarik adalah salah satu cara menarik perhatian pengguna dalam hal ini para siswa, namun produk ini tetap pada tujuan utamanya yaitu menyediakan materi-materi pembelajaran dalam bentuk *game* tebak gambar bahasa Prancis.

### C. Prosedur Pengembangan Media (Produk)

Prosedur dapat diungkapkan dengan kata lain yaitu langkah-langkah atau tahap-tahap. Langkah-langkah pengembangan media yaitu bagaimana proses media (produk) tersebut tercipta. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012: 408):



**Gambar 8. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R & D) (Sugiyono, 2012: 409)**

Dari uraian tersebut, terdapat sepuluh langkah-langkah pengembangan media. Namun penelitian ini hanya menggunakan enam tahap yaitu menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi dan uji coba produk. Hal tersebut karena penelitian ini masih termasuk dalam lingkup penelitian sederhana. Subjek penelitiannya ini hanya 1 kelas yang berjumlah 30 siswa. Sehingga tahap-tahap tersebut ditentukan dan dilakukan sesuai kebutuhan.

## 1. Potensi dan Masalah

Tahap ini adalah tahap pertama yang dilakukan sebelum membuat media. Peneliti harus mengetahui segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Dalam penelitian ini tentu potensi yang diharapkan berkaitan dengan media yang akan dibuat. Peneliti akan membuat produk yang memanfaatkan kecanggihan android, tentu salah satu potensi yang diharapkan adalah seluruh siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten telah mempunyai android. Potensi lain yang mendukung yaitu SMA Negeri 1 Prambanan Klaten telah menggunakan *wifi* yang kecepatannya cukup baik. Selain dua hal tersebut, SMA Negeri 1 Prambanan Klaten juga tidak menerapkan larangan menggunakan android baik di dalam maupun di luar kelas seperti beberapa serkolah yang ada di DIY.

Selanjutnya peneliti juga harus paham akan masalah yang terjadi berkaitan dengan potensi yang ada. Masalah dapat diatasi dengan memanfaatkan potensi disekitar yang mendukung. Sugiyono (2012: 410) masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Peneliti menganalisis masalah yang terjadi yaitu kemampuan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten masing tergolong rendah. Kemudian pada tahap ini peneliti perlu membaca Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi (SK) dan materi yang ada di dalam kurikulum agar produk yang akan dibuat sesuai kebutuhan siswa.

## 2. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dan perencanaan produk maka akan diperlukan metode tersendiri. Metode tersebut sesuai dengan permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket tersebut akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, para siswa dan guru bahasa Prancis SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

## 3. Desain Produk

Setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan siswa, selanjutnya adalah tahap membuat desain/ rancangan media. Desain media bertujuan menentukan isi produk yang berupa materi pembelajaran yang telah disesuaikan.

## 4. Validasi produk

Validasi adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk telah sesuai dengan yang seharusnya. Dalam hal ini materi yang disajikan cukup atau tidak, susunan gramatikal setiap kalimat sudah benar atau belum dan desain pendukung seperti tombol, musik dan pengaturan lain apakah sudah tepat atau perlu direvisi.



## 5. Revisi dan Uji Coba Produk

Setelah melewati proses validasi, maka akan muncul beberapa hal yang perlu diperbaiki. Kemudian produk yang telah diperbaiki akan dikonsultasikan kembali untuk memastikan apakah produk sudah benar-benar siap untuk diuji cobakan. Apabila produk sudah valid, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten.

### D. Subjek (Populasi Dan Sampel)

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2012: 117). Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang terletak di Jln. Manisrenggo-Prambanan Klaten, Jawa Tengah Pos. 123456 Telp. (0274) 497549 pada bulan februari 2016.

#### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *Non probability Sampling*, yaitu *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2012: 124) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan

tertentu. Menurut peneliti teknik ini cocok diterapkan pada penelitian ini. Peneliti memilih siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten sebagai sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Data kualitatif**

- a. Hasil dari angket penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai yang dikategorikan yaitu, *SB (Sangat Baik)*, *B (Baik)*, *C (Cukup)*, *TB (Tidak Baik)*, *STB (Sangat Tidak Baik)* (Sugiyono: 2012: 135).
- b. Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut berupa nilai yang dikategorikan, yaitu *SS (Sangat Setuju)*, *S (Setuju)*, *RG (Ragu-ragu)*, *KS (Kurang Setuju)*, *STS (Sangat Tidak Setuju)*.

### **2. Data kuantitatif**

Data kualitatif yang berupa nilai kategori diubah menjadi data kuantitatif sebagai berikut.

- a. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu: SB: 5, B: 4, C: 3, TB: 2, STB: 1, (Sugiyono, 2012: 135).
- b. Data kualitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu: SS: 5, S: 4, RG: 3, TS: 2, STS: 1, (Sugiyono, 2012: 136).

## **F. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Angket berisi sekumpulan pertanyaan ataupun pernyataan yang dibutuhkan untuk sebuah penelitian.

Menurut Sugiyono (2008: 199) “Angket atau Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

### **1. Dosen Ahli Materi**

Instrument yang akan diberikan kepada dosen ahli materi, Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. akan berisi tentang penilaian terhadap media mencakup kesesuaian materi dan indikator, ketepatan materi dan penyampaian materi yang berurutan. Instrument akan berupa angket dengan 18 indikator. Peneliti memilih Dra. Siti Sumiyati, M. Pd sebagai ahli materi karena beliau merupakan dosen *grammaire* dan beberapa keterampilan bahasa lainnya di jurusan pendidikan bahasa Prancis UNY sehingga tidak diragukan lagi akan ketelitian dan kemampuannya dalam penulisan bahasa Prancis. Keahlian beliau yang lain adalah pengajaran bahasa Prancis sehingga menurut peneliti beliau pantas sebagai ahli materi dalam penelitian ini. Kisi-kisi angket tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Kisi-kisi penilaian media oleh dosen ahli materi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan KD					
2	Kesesuaian indikator dengan KD					
3	Petunjuk belajar					
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
5	Penggunaan bahasa					
6	Penyampaian materi menarik					
7	Kebenaran dan kekinian materi					
8	Ketepatan cakupan materi					
9	Penyampaian materi yang runtut					
10	Materi bermanfaat					
11	Kualitas penyajian materi					
	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
13	Kedalaman materi					
14	Kemudahan untuk dipahami					
15	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran					
16	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
17	Kebenaran materi secara teori dan konsep					
18	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran					

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti adaptasi menurut Siti Sumiyati

(2014 : 168-170) pada butir nomer 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11 dan 12.

Sedangkan kisi-kisi instrument penelitian pada butir nomer 13, 14, 15, 16, 17,

dan 18 diadaptasi menurut Wahono (2006).

## 2. Dosen Ahli Media

Instrument yang akan diberikan kepada dosen ahli media, Rohali, M. Hum. berisi tentang penilaian terhadap aspek-aspek pendukung media seperti penempatan tombol, ketepatan warna dan huruf, daya dukung musik, ketepatan penggunaan gambar dan lain-lain. Berikut penjabaran 17 indikator yang akan menjadi kisi-kisi angket untuk penilaian media.

**Tabel 2. Kisi-kisi validasi kualitas media oleh dosen ahli media**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
3	Komposisi warna					
4	Penempatan tombol					
5	Konsistensi tombol					
6	Ketepatan ukuran tombol					
7	Ketepatan jenis huruf					
8	Ketepatan ukuran huruf					
9	Ketepatan warna huruf					
10	Ketepatan <i>layout</i>					
11	Ketepatan penggunaan gambar					
12	Kualitas tampilan gambar					
13	Kualitas tampilan layar					
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media					
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa					
16	Sajian animasi					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati  
(2014: 168-170)

### 3. Guru Bahasa Prancis SMA

Kisi-kisi untuk angket yang akan disajikan kepada guru bahasa Prancis SMA yaitu tentang ketepatan konsep dan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP. Selain itu juga akan ada angket untuk memvalidasi kualitas media dengan aspek kualitas tampilan media.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Media Oleh Guru Bahasa Prancis Dengan Aspek Ketepatan Konsep Dan Kompetensi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)					
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar					
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar					
4	Kemudahan materi untuk dipahami					
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
7	Penggunaan bahasa dan ejaan					
8	Kejelasan gambar dalam menyajikan materi					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati  
(2014: 160-162)

**Tabel 4. Kisi-Kisi Validasi Kualitas Media Oleh Guru Bahasa Prancis Dengan Aspek Kualitas Tampilan**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran <i>game tebak gambar bahasa Prancis berbasis android</i> .					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas dan tampilan gambar					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati  
(2014: 168-170)

#### 4. Tanggapan Siswa

Dalam pendapat siswa terdapat 3 instrument, yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari 5 indikator, aspek penyajian materi yang terdiri dari 5 indikator dan aspek pengoperasian media yang terdiri dari 8 indikator.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Media Dalam Aspek Pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un, dan Les activités quotidiennes</i>					
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada soal					
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi					
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un, dan Les activités quotidiennes</i>					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati, (2014: 87-89)

**Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Media Dalam Aspek Penyajian Materi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
2	Kemudahan sajian untuk diikuti					
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati, (2014: 87-89)



**Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Media Dalam Aspek Pengoperasian Media**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					
3	Back sound atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini					
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
5	Komposisi dan kombinasi warna					
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-2 Siti Sumiyati  
(2014: 87-89)

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu:

### 1. merubah nilai kategori menjadi nilai skor

Penilaian yang berwujud nilai kategori selanjutnya diubah menjadi nilai skor (Sugiyono, 2012: 135-136).

#### a. Nilai kualitas media

Sangat tidak baik	STB	diberi skor	1
Tidak baik	TS	diberi skor	2
Cukup baik	CB	diberi skor	3
Baik	B	diberi skor	4
Sangat baik	SB	diberi skor	5

#### b. Tanggapan siswa

Sangat tidak setuju	STS	diberi skor	1
Tidak setuju	TS	diberi skor	2
Ragu-ragu	RG	diberi skor	3
Setuju	S	diberi skor	4
Sangat setuju	SS	diberi skor	5

## 2. menganalisis skor

Proses analisis dilaksanakan dengan cara menghitung skor yang didapat dari hasil penelitian, jumlah skor ideal untuk semua item adalah 100% (Sugiyono, 2012: 136).

**Tabel 8. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

Tingkat penilaian	Kategori
0%-20%	Tidak Baik
20,1%-40%	Kurang Baik
40,1%-60%	Cukup
60,1%-80%	Baik
80,1%-100%	Sangat Baik

**Tabel 9. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa**

Tingkat penilaian	Kategori
0%-20%	Tidak Setuju
20,1%-40%	Kurang Setuju
40,1%-60%	Cukup
60,1%-80%	Setuju
80,1%-100%	Sangat Setuju

Dari tabel tersebut dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, yang dijelaskan dalam rumus perhitungan berikut:

$$\text{Persentase penilaian} : \frac{\sum \text{ skor yang didapat peneliti}}{\sum \text{ skor ideal semua item}} \times 100\%$$

### H. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/ Minggu											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Penyusunan Proposal	2											
2	Perijinan		1										
3	Pengambilan Data		2-3										
4	Pengolahan Data		4										
5	Penyusunan Skripsi			1-3									
6	Ujian Skripsi			4									
7	Revisi dan Pendaftaran Yudisium				1-2								

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi**

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua tahap yaitu pra penelitian dan studi lapangan (uji coba produk). Pra penelitian mencakup studi literatur dan observasi lapangan. Studi *literature* dilakukan untuk menemukan konsep serta teori yang akan memperkuat penelitian ini. Menurut Sunaryo (dalam Radyan Pradana, 2012: 2), aspek-aspek/ kriteria media yang baik adalah (1) Aspek tampilan media (2) Aspek pemrograman (3) Aspek pembelajaran dan (4) Aspek isi. Hasil dari observasi lapangan mengenai proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Prambanan-Klaten yaitu belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih berupa buku paket, yang mana masih sangat berorientasi pada guru. Hal tersebut membuat para siswa kurang aktif dan cepat bosan karena bersifat monoton. Namun bukan berarti sekolah ini belum memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti *power point* dan *audio*. Kemajuan teknologi memiliki pengaruh positif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, praktis dan mampu mengembangkan kemampuan siswa secara optimal.

Selanjutnya hasil dari pra penelitian ini digunakan untuk menganalisis materi dan konsep. Hasil analisis materi berupa SK, KD dan Materi yang sesuai yang akan digunakan dalam media. berikut hasil analisis SK, KD dan Materi yang dipaparkan ke dalam tabel.

**Tabel 10. Hasil Analisis SK, KD dan Materi Bahasa Prancis Kelas XI**

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kosakata yang berhubungan dengan wacana (noms, articles, etc).</li> </ul>	Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.	Les Articles	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menulis kata dengan tepat</li> <li>Menulis frasa/kalimat dengan tepat</li> </ol>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis Memahami penulisan kalimat dari paparan sederhana tentang <i>présenter quelqu'un</i>.</li> </ul>	Menulis kalimat yang mengandung <i>présenter quelqu'un</i> ( <i>profession et nationalité</i> ).	Présenter Quelqu'un	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menuliskan kalimat berdasarkan gambar menggunakan kata-kata yang ada pada <i>présenter quelqu'un</i> dengan tepat.</li> <li>Menulis kalimat dengan susunan gramatikal yang baik pada materi <i>présenter quelqu'un</i>.</li> <li>Menulis kalimat berdasarkan gambar menggunakan kata-kata yang telah dipelajari pada materi</li> </ol>

				<i>présenter quelqu'un (et profession nationalité).</i>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.	La Vie Quotidienne	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks</li> <li>Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat</li> <li>Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana</li> <li>Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat.</li> </ol>

Setelah diperoleh SK, KD dan Materi yang sesuai, maka dapat dihasilkan konsep pengembangan materi yang baik.

Tahap kedua yaitu studi lapangan (uji coba produk). Bagian ini merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk bagi para ahli dan responden. Uji coba produk dapat dilakukan apabila semua materi dan pemrograman media telah divalidasi oleh para ahli. Uji coba lapangan melibatkan 30 siswa kelas XI dan 1 guru bahasa Prancis SMA Negeri 1 Prambanan- Klaten. Siswa dan guru diminta untuk mengoperasikan produk kemudian mengisi angket yang telah disediakan guna

menilai dan memberi saran terhadap produk tersebut. Kemudian angket para siswa dan guru dianalisis untuk mengetahui skor yang diperoleh.

## **2. Perencanaan**

Bagian ini berisi tentang perencanaan produk (media pembelajaran) yang akan dibuat. Perencanaan tersebut mencakup tujuan pembelajaran, desain media yang akan dikembangkan, dan instrumen penilaian produk. Adapun paparannya adalah sebagai berikut.

### **a. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Siswa dapat menulis kata lengkap dengan *article (féminin ou masculin)*
- 2) Siswa dapat menulis kalimat tentang *présenter quelqu'un (nationalité et profession)* dengan baik dan benar.
- 3) Siswa dapat menulis kalimat dengan tepat beserta keterangan waktu yang tersedia untuk materi *la vie quotidienne*.

### **b. Desain Awal *Game* Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android**

Desain awal produk ini mencakup beberapa bagian, yaitu :

- 1) *introduction* (pembukaan), bagian ini berisi tentang petunjuk penggunaan produk.
- 2) *exploration et élaboration*, bagian ini memaparkan materi yang akan dikembangkan pada produk.
- 3) *compétences*, merupakan menu yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.



- 4) *exercices*, pada menu ini terdapat latihan soal yang berupa *game* tebak gambar. Disini siswa akan berlatih menulis kata hingga kalimat sesuai dengan materi yang disediakan. Level yang tersedia yaitu 54 level.
- 5) *Références*, menu ini menyajikan daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi.

Media pembelajaran berbasis android ini dikembangkan berdasarkan uji kelayakan materi dan media. Kelayakan materi diuji berdasarkan beberapa kriteria mengenai materi yang baik, yakni meliputi kelengkapan materi, keakuratan materi, teknik penyajian materi, kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, ketepatan pemilihan bahasa, dan kesesuaian evaluasi, sedangkan kelayakan media diuji berdasarkan tampilan dan perangkat pemrograman.

### **c. Perancangan Instrumen**

Perancangan instrumen dikembangkan berdasarkan kriteria-kriteria materi dan media yang layak. Instrumen berupa lembar angket penilaian untuk ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis SMA Negeri 1 Prambanan-Klaten serta tanggapan para siswa.

## **3. Pengembangan Produk Awal**

### **a. Penyusunan Media *Game* Tebak Gambar Berbasis Android**

Pemilihan dan penyusunan media pembelajaran ini berdasarkan hasil observasi awal di sekolah. Potensi yang ada dimanfaatkan untuk

mengembangkan media pembelajaran ini. Perangkat yang dipilih untuk dijadikan media pembelajaran yaitu *smartphone* berbasis android. Hampir seluruh siswa telah menggunakan perangkat ini sehingga menjadi peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang mudah dioperasikan dan praktis. Media ini dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android dengan minimal *OS jellybean*, memiliki RAM 1 GB, dan berukuran minimal 4,5 inch.

Pengembangan media ini sangat memperhatikan hal-hal yang dianggap penting dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Hal-hal tersebut antara lain pemilihan *background*, pemilihan huruf/ *font* serta ukurannya, pemilihan warna tulisan, pemilihan gambar icon, ukuran dan letak tombol dan pemilihan animasi.

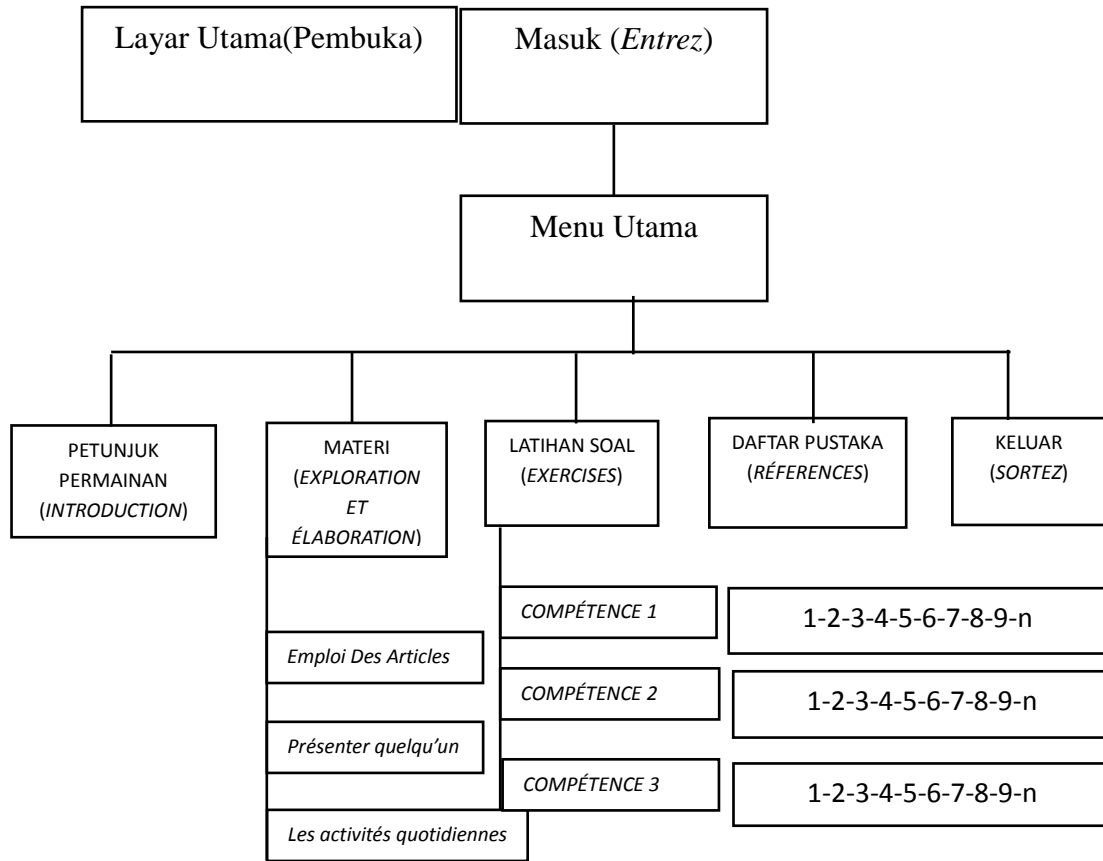
Hal pertama yang dilakukan dalam pembuatan produk adalah menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan silabus yaitu *les articles, présenter quelqu'un dan la vie quotidienne*. Selanjutnya membuat *flowchart* dan penulisan naskah guna mempermudah penyusunan *content* media serta mengumpulkan berbagai bahan yang menunjang aplikasi ini antara lain, materi dari berbagai sumber seperti buku *Le mag*, dan *Écho I*, gambar-gambar sesuai dengan materi dan beberapa animasi. Gambar dan animasi diperoleh dari google dengan *link* tertentu untuk mendapatkan gambar yang bervariasi dengan kualitas tinggi (*High Quality*). Setelah itu materi-materi dan latihan soal yang telah dibuat disesuaikan dengan gambar-gambar yang dipilih.

Aplikasi media pembelajaran ini berbasis *smartphone* dengan sistem android. Aplikasi dapat digunakan tanpa terhubung dengan internet. Jadi produk ini termasuk ke dalam jenis *game offline*. Pembuatan produk diawali dengan penentuan nama *game* dan layar utama. Peneliti memilih “*Devinez Ces Images*” sebagai nama *game* dengan *background* hitam dan sentuhan warna bendera Prancis pada tulisan. Peneliti memilih judul tersebut karena dirasa cukup sederhana dan mencakup inti dari *game/ media* yang berisi beberapa gambar untuk ditebak menggunakan kata dan kalimat.

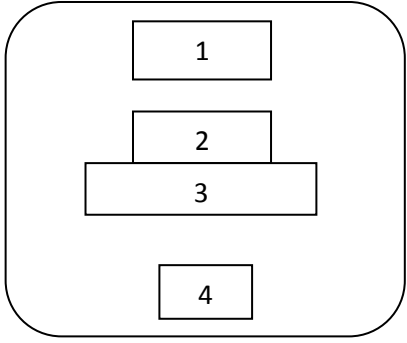
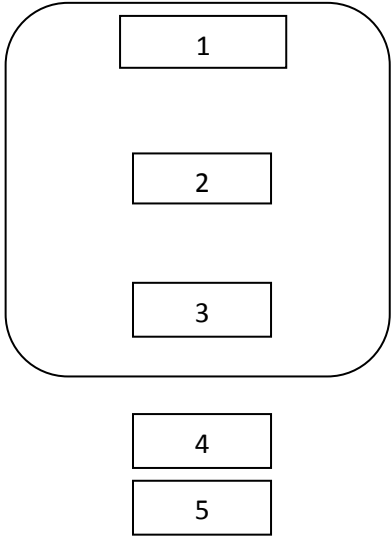
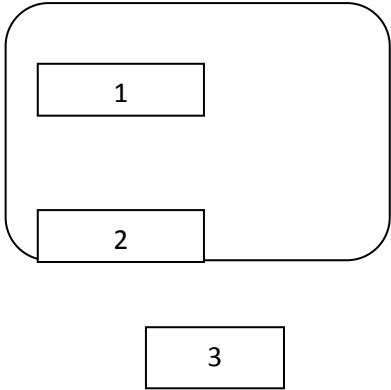
Selanjutnya peneliti membuat *story board* untuk gambaran dan kerangka susunan tiap menu sehingga dapat menentukan berapa banyak menu dalam satu layar dan tata letak tombol. Setelah itu pemilihan warna juga menjadi bagian penting karena warna yang tidak kontras akan mempengaruhi tampilan. Peneliti memilih warna hijau muda dan biru muda sebagai *background* dan warna tombol. Warna tersebut adalah warna yang baik untuk layar agar mata tidak cepat lelah ketika sedang mengoperasikan aplikasi tersebut. Kemudian tulisan berwarna hitam agar jelas dan kontras terhadap *background*. Peneliti juga mengatur tata letak tombol dan ukurannya guna mempermudah penggunaan. Tombol-tombol menu diletakkan di tengah layar, dan berukuran persegi panjang sedangkan tombol kembali diletakkan dibagian paling bawah karena menyesuaikan dengan jenis-jenis android yang tombol kembalinya terletak di bawah.

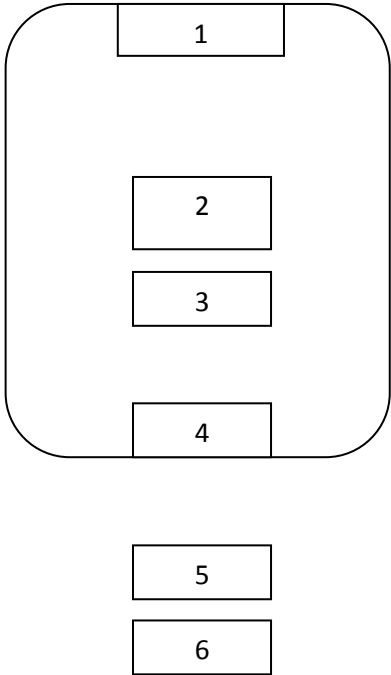
Aplikasi ini merupakan aplikasi *prototype*, yaitu aplikasi baru yang dibuat berdasarkan aplikasi yang sudah ada namun berbeda objek kajiannya. Jika sebelumnya aplikasi *game* ini berbahasa Indonesia dan hanya bertujuan untuk media hiburan saja, maka berbeda dengan aplikasi “*Devinez Ces Images*”. Aplikasi ini menggunakan materi-materi bahasa Prancis yang telah ditentukan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tujuannya tidak hanya sebagai media hiburan melainkan sebagai media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Addie* yaitu metode yang mencakup 5 tahap, antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap 1 dan 2 mengikuti *game* tebak gambar yang sudah ada, tahap 3 dan 5 merupakan konsep dari peneliti sedangkan tahap 4 (*Implementation*) dibuat oleh orang yang ahli dibidangnya. Dalam hal ini peneliti meminta bantuan kepada saudara Isnanto Adi Prasetyo, mahasiswa S1 jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom 2010 sekaligus Magister Teknik Informatika STMIK Amikom 2015. Peneliti dan *programmer* bekerja sama menyusun aplikasi *game* “*Devinez Ces Images*” saling memberi masukan dan pengetahuan sehingga aplikasi ini dapat disajikan dengan sebaik-baiknya.

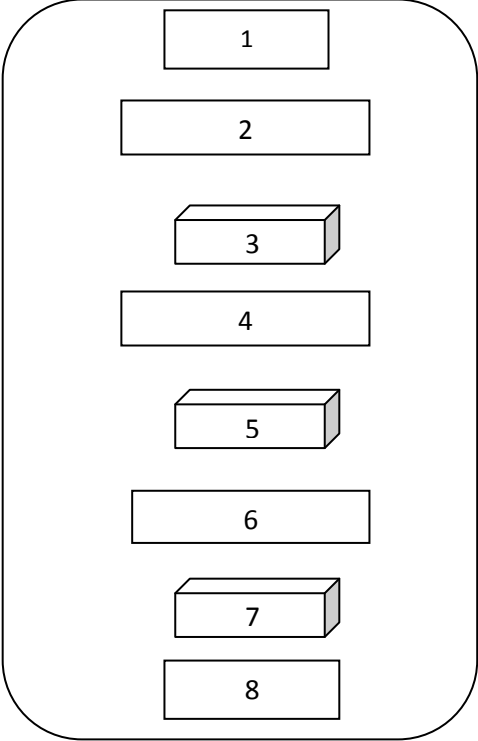
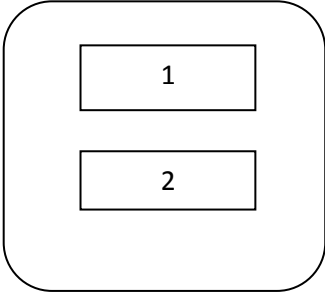
**Tabel 11. Flowchart media Devinez Ces Images**



Tabel 12. *Story Board media Devinez Ces Images*

<p>Layar Utama</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lambang UNY</li> <li>2. Nama <i>Game</i></li> <li>3. Nama Penyusun</li> <li>4. Tombol Masuk</li> </ol>
<p>Menu Utama</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama <i>Game</i></li> <li>2. Materi (<i>Exploration et Élaboration</i>)</li> <li>3. Latihan Soal (<i>Exercises</i>)</li> <li>4. Daftar Pustaka (<i>Références</i>)</li> <li>5. Keluar (<i>Sortez</i>)</li> </ol>
<p>Menu Petunjuk Bermain</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cara bermain</li> <li>2. Panduan antar muka</li> <li>3. Tombol Kembali (<i>Rentrez</i>)</li> </ol>

<p>Menu Materi (<i>Exploration et Élaboration</i>)</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama <i>Game</i></li> <li>2. Materi <i>Emploi des articles</i></li> <li>3. Materi <i>Présenter quelqu'un/ les nationalités</i></li> <li>4. Materi <i>Présenter quelqu'un/ les professions</i></li> <li>5. Materi <i>La vie quotidienne</i></li> <li>6. Tombol Kembali (<i>Rentrez</i>)</li> </ol>
---	---

<p>Menu Latihan Soal (<i>Exercises</i>)</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sembunyikan Level</li> <li>2. Kompetensi 1</li> <li>3. Latihan soal kompetensi 1</li> <li>4. Kompetensi 2</li> <li>5. Latihan soal kompetensi 2</li> <li>6. Kompetensi 3</li> <li>7. Latihan soal kompetensi 3</li> <li>8. Tombol Kembali (<i>Rentrez</i>)</li> </ol>
<p>Menu daftar pustaka (<i>Références</i>)</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daftar Pustaka</li> <li>2. Tombol Kembali (<i>Rentrez</i>)</li> </ol>



## b. Analisis Kerja Produk

Analisis kerja produk dilakukan untuk mengetahui fungsi dan cara kerja media pembelajaran berbasis android ini, meliputi fungsi tombol-tombol menu. Analisis kerja produk ini adalah pada saat aplikasi ini dibuka, maka akan secara otomatis layar menjadi *fullscreen*. Hal ini menandakan bahwa aplikasi ini telah berada di halaman utama dan siap untuk dioperasikan.

Halaman utama adalah tampilan awal sebagai pembuka yang berisi judul/ nama dari aplikasi beserta pembuatnya. Pada halaman utama ini terdapat pula tombol *entrez* yang artinya adalah masuk. Masuk disini berarti masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat 4 tombol utama yaitu *Introduction*, *Exploration et élaboratin*, *Exercices*, *Références*, *Sortez*. Tombol *sortez* berfungsi untuk keluar dari aplikasi media.

## c. Pengembangan Materi

Tahap ini dilakukan setelah studi pustaka dan observasi lapangan. Setelah analisis kebutuhan selanjutnya adalah merancang desain produk yang mencakup desain materi dan desain pemrograman media. Desain materi berupa uraian tentang materi *les articles, présenter quelqu'un et la vie quotidienne*, sedangkan desain pemrograman media berupa petunjuk penggunaan media (desain awal).

d. Validasi Produk

1) Penilaian oleh Ahli Materi

Pada penelitian ini tentu dilakukan uji validasi materi untuk mengetahui kelayakan materi yang akan digunakan dalam pengembangan produk. Uji validasi materi dilakukan oleh dosen jurusan bahasa Prancis yaitu Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. Terdapat 2 tahap uji validasi materi, tahap pertama masih terdapat beberapa kesalahan pada substansi materi sehingga perlu diperbaiki pada tahap kedua. Tahap kedua menghasilkan materi layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran. Hal tersebut dibuktikan dengan dengan skor rata-rata (kuantitatif) yang diperoleh diubah menjadi kriteria kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

**Tabel 13. Kriteria Penilaian**

<b>Tingkat penilaian</b>	<b>Kategori</b>
0%-20%	Tidak Baik
20,1%-40%	Kurang Baik
40,1%-60%	Cukup
60,1%-80%	Baik
80,1%-100%	Sangat Baik

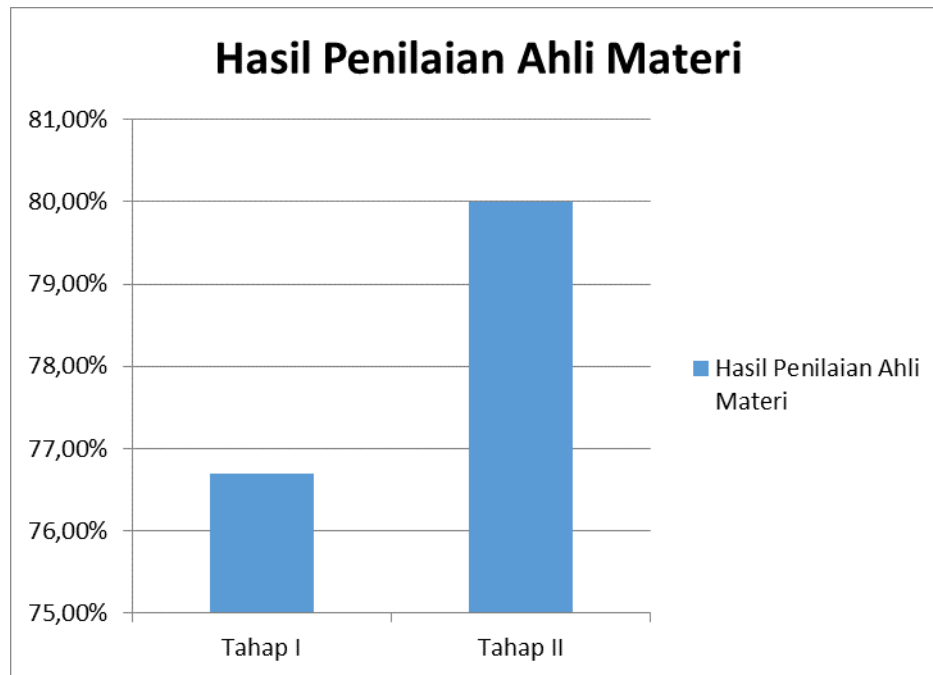
**Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I**

No	Pernyataan	Jawaban					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian materi dengan KD		√				
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√				
3	Petunjuk belajar		√				
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa		√				
5	Penggunaan bahasa			√			
6	Penyampaian materi menarik		√				
7	Kebenaran dan kekinian materi		√				
8	Ketepatan cakupan materi		√				
9	Penyampaian materi yang runtut		√				
10	Materi bermanfaat		√				
11	Kualitas penyajian materi			√			
12 12 12	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar		√				
13	Kedalaman materi		√				
14	Kemudahan untuk dipahami		√				
15	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran		√				
16	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√				
17	Kebenaran materi secara teori dan konsep			√			
18	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		√				
Jumlah			60	9			
Jumlah skor yang diperoleh		69					Baik
Skor ideal		90					
Kelayakan		76,7%					

**Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II**

No	Pernyataan	Jawaban					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian materi dengan KD		√				
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√				
3	Petunjuk belajar		√				
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa		√				
5	Penggunaan bahasa		√				
6	Penyampaian materi menarik		√				
7	Kebenaran dan kekinian materi		√				
8	Ketepatan cakupan materi		√				
9	Penyampaian materi yang runtut		√				
10	Materi bermanfaat		√				
11	Kualitas penyajian materi		√				
12	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar		√				
13	Kedalaman materi		√				
14	Kemudahan untuk dipahami		√				
15	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran		√				
16	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√				
17	Kebenaran materi secara teori dan konsep		√				
18	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		√				
Jumlah			72				
Jumlah skor yang diperoleh		72					Baik
Skor ideal		90					
Kelayakan		80%					

Selanjutnya hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi disajikan dalam bentuk diagram berikut.



**Diagram I. Hasil rata-rata penilaian ahli materi tahap I dan tahap II**

Dari tabel dan diagram yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap I adalah 76,7% yang apabila dimasukkan dalam rentang skor kuantitatif berada pada  $60,1\% < X \leq 80\%$  dan jika diubah menjadi data kualitatif menunjukkan hasil yang **valid** atau **baik**. Pada uji validitas tahap II diperoleh hasil 80% yaitu berada pada rentang skor yang sama dengan tahap I, namun tetap dengan sedikit peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang akan dikembangkan telah valid/ layak untuk ujicoba lapangan sesuai dengan saran dari ahli materi.

## 2) Penilaian oleh Ahli Media

Hasil penilaian terhadap kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan oleh M. Izzudin Mahali, S. Pd. T., M.Cs. dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNY. Penilaian media tahap I menghasilkan nilai rata-rata 57,5% serta beberapa hal yang harus diperbaiki, antara lain sebagai berikut:

- a. komposisi peletakkan menu tampilan awal
- b. komposisi penggunaan warna background dengan tulisan disesuaikan supaya lebih jelas
- c. tombol navigasi kembali diletakkan di bawah
- d. pengujian media minimal dengan 4 *device*.

Pada penilaian tahap II diperoleh hasil yang meningkat cukup pesat yaitu 82,1%. Dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game* Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android ini telah layak untuk ujicoba lapangan. Berikut uraian hasil penilaian tahap I dan tahap II.

**Tabel 16. Hasil Rata-rata Penilaian Ahli Media Tahap I****A. Aspek Umum**

No	Indikator	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)			√			
2	Komunikatif (mudah diphami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)			√			
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)			√			
Jumlah				9			Cukup baik
Jumlah skor		9					
Skor ideal		15					
Kelayakan		60%					

### B. Aspek Kualitas dan Komposisi Media

No	Indikator	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			√			
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan				√		
3	Komposisi warna				√		
4	Penempatan tombol				√		
5	Konsistensi tombol					√	
6	Ketepatan ukuran tombol				√		
7	Ketepatan jenis huruf		√				
8	Ketepatan ukuran huruf		√				
9	Ketepatan warna huruf				√		
10	Ketepatan <i>layout</i>				√		
11	Ketepatan penggunaan gambar			√			
12	Kualitas tampilan gambar				√		
13	Kualitas tampilan layar			√			
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media		√				
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa		√				
16	Sajian animasi		√				
Jumlah			20	9	14	1	Cukup Baik
Jumlah skor		44					
Skor ideal		80					
Kelayakan		55%					



**Tabel 17. Rata-rata Kedua Aspek**

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata	Ket.
1	Aspek Umum	60%	<b>57,5%</b>	<b>Cukup</b>
2	Penilaian Kualitas dan Komposisi Media	55%		

**Tabel 18. Hasil Rata-rata Penilaian Ahli Media Tahap II****A. Aspek Umum**

11. Aspek Utama							
No	Indikator	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)		√				
2	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	√					
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)		√				
Jumlah		5	8				Sangat baik
Jumlah skor		13					
Skor ideal		15					
Kelayakan		86,7%					

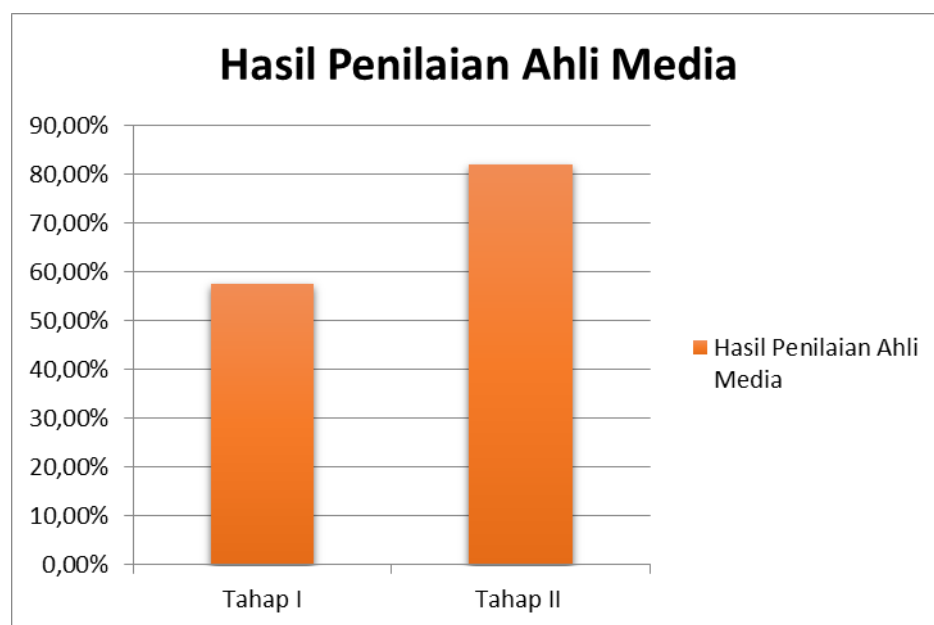
### B. Aspek Kualitas dan Komposisi Media

No	Indikator	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		√				
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan			√			
3	Komposisi warna			√			
4	Penempatan tombol		√				
5	Konsistensi tombol		√				
6	Ketepatan ukuran tombol		√				
7	Ketepatan jenis huruf		√				
8	Ketepatan ukuran huruf		√				
9	Ketepatan warna huruf		√				
10	Ketepatan <i>layout</i>			√			
11	Ketepatan penggunaan gambar		√				
12	Kualitas tampilan gambar		√				
13	Kualitas tampilan layar		√				
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media		√				
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa	√					
16	Sajian animasi		√				
Jumlah		5	48	9			Baik
Jumlah skor		62					
Skor ideal		80					
Kelayakan		77,5%					

**Tabel 19. Rata-rata Kedua Aspek**

No	Aspek Penilaian	kelayakan	Rata-rata	Ket.
1	Aspek Umum	86,7%	<b>82,1%</b>	<b>Sangat Baik</b>
2	Penilaian Kualitas dan Komposisi Media	77,5%		

Selanjutnya rata-rata tahap I dan tahap II penilaian dari dosen ahli media disajikan ke dalam bentuk diagram seperti berikut ini.

**Diagram 2. Hasil rata-rata penilaian ahli media tahap I dan tahap II**

### 3) Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran bahasa Prancis SMAN 1 Prambanan-Klaten yaitu Drs. Sarbani tentu ikut serta dalam penilaian kualitas media pembelajaran ini. Uji coba media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari sudut

pandang seorang guru dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian tersebut mencapai 84,5% yang termasuk dalam kategori **sangat baik/ sangat valid**.

Penilaian tersebut mencakup dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dan kompetensi dan aspek kualitas tampilan media. Penilaian masing- masing aspek diuraikan dalam tabel berikut.

**Tabel 20. Hasil rata-rata Penilaian Guru Bahasa Prancis**

**A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi**

No	Pernyataan	Jawaban					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)		√				
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar		√				
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar	√					
4	Kemudahan materi untuk dipahami			√			
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa			√			
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	√					
7	Penggunaan bahasa dan ejaan		√				
8	Kejelasan gambar dalam menyajikan materi		√				
Jumlah		10	16	6			Baik
Jumlah Skor		32					
Skor Ideal		40					
Kelayakan		80%					

### B. Aspek Kualitas Tampilan Media

No	Pernyataan√	Jawaban					Ket.
		5	4	3	2	1	
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran <i>game tebak gambar bahasa Prancis berbasis android.</i>		√				
2	Komposisi warna		√				
3	Tampilan menu		√				
4	Jenis dn ukuran teks		√				
5	Kualitas dan tampilan gambar		√				
Jumlah			20				Baik
Jumlah skor		20					
Skor Ideal		25					
Kelayakan		80%					

**Tabel 21. Rata-rata Kedua Aspek**

No	Aspek Penilaian	kelayakan	Rata-rata	Ket.
1	Aspek Umum	80%	<b>80%</b>	<b>Baik</b>
	Penilaian Kualitas dan Komposisi Media	80%		

#### 4) Penilaian oleh Para Siswa

Selain penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru SMA, media ini juga diuji cobakan pada siswa-siswi SMA kelas XI yang dalam hal ini adalah SMAN 1 Prambanan-Klaten. Uji coba dilakukan beberapa kali dalam satu waktu. Langkah pertama para siswa harus mengunduh aplikasi media pembelajaran ini melalui link [pendidikanmodern.com/download/](http://pendidikanmodern.com/download/)

*tebakgambar.apk*. Setelah aplikasi ini terpasang di *smartphone* maka media ini bisa langsung dioperasikan. Para siswa dapat menguji coba media ini untuk mengetahui kelayakan media dalam proses pembelajaran. Penilaian siswa mencakup tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media dan pengoperasiannya. Hasil rata-rata yang diperoleh dari penilaian siswa adalah sebesar 87,1% yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Berikut adalah tabel yang menjelaskan hasil dari uji coba kelayakan media oleh siswa SMA kelas XI.

**Tabel 22. Hasil Rata-rata Penilaian Siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden 30 Siswa	Skor Ideal 30 Siswa	Kelayakan
1	Pembelajaran	5	655	750	87,3%
2	Materi	5	680	750	90,7%
3	Media dan Pengoperasiannya	7	877	1050	83,5%
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>2212</b>	<b>2550</b>	<b>261,6%</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>87,1%</b>
<b>Keterangan</b>					<b>Sangat Baik</b>

## B. Pembahasan Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran pada penelitian ini meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Prancis dan tanggapan para siswa. Produk ini telah dikembangkan melalui uji coba kelayakan produk secara bertahap. Penilaian ahli media dan ahli materi dilakukan 2 kali, yaitu tahap I dan tahap II. Keduanya terdapat revisi guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas media dan konten media termasuk materi. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis dan para siswa dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 23. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran**

No	Penilaian kualitas media pembelajaran	Presentase Kelayakan	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	80%	Baik
2	Dosen Ahli Media	82,1	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Prancis	80%	Baik
4	Tanggapan Siswa	87,1%	Sangat Baik
Rata-rata		82,3%	Sangat Baik

Penilaian media oleh ahli materi mencakup aspek pembelajaran dan ketepatan isi materi yang terdiri dari 18 indikator penilaian. Hasil yang diperoleh pada tahap setelah revisi adalah 80% yang termasuk dalam kategori “Baik”. hal ini menunjukkan bahwa kecukupan dan ketepatan materi untuk media pembelajaran sudah baik. Selanjutnya validasi oleh ahli media dilakukan ketika media telah berupa aplikasi siap pakai. Instrumen penelitian

untuk dosen ahli media mengandung 2 aspek yaitu aspek umum dan aspek kualitas dan komposisi media. Aspek umum terdiri dari 5 indikator sedangkan aspek kualitas dan komposisi media terdiri dari 16 indikator. Rata-rata kedua aspek tersebut mencapai nilai sebesar 82,1% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut mengandung makna bahwa media ini sudah layak untuk diujicobakan.

Penilaian oleh guru bahasa Prancis terdiri dari 2 aspek yaitu ketepatan konsep dan kompetensi dengan 8 butir indikator dan aspek kualitas tampilan media dengan 5 butir indikator. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil sebesar 80% termasuk dalam kategori “Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Guru bahasa Prancis di SMAN 1 Prambanan-Klaten mengatakan bahwa media ini merupakan bentuk inovasi yang sangat cocok untuk saat ini melihat perkembangan teknologi yang berkembang di sekolah cukup mendukung.

Selanjutnya berdasarkan hasil tanggapan 30 siswa kelas bahasa pada aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media dan pengoperasiannya diperoleh hasil 87,1% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.



### C. Revisi Produk

#### 1. Revisi Materi dan Media

Aplikasi *game* tebak gambar bahasa Prancis berbasis android ini telah melewati beberapa uji validasi seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Berikut merupakan revisi dari ahli materi dan ahli media terhadap aplikasi media pembelajaran ini.

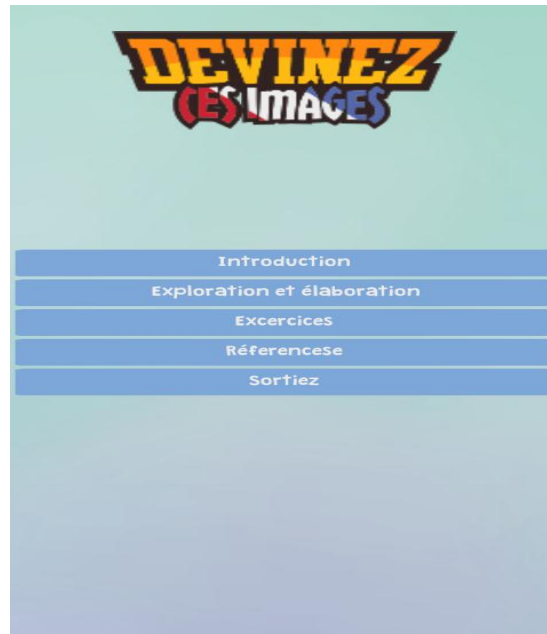
**Tabel 24. Revisi Materi dan Media**

Revisi Pertama	
Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
a. Substansi materi perlu diperbaiki b. Aspek pembelajaran sudah baik	a. komposisi peletakkan menu tampilan awal b. komposisi penggunaan warna background dengan tulisan disesuaikan supaya lebih jelas c. tombol navigasi kembali diletakkan di bawah d. pengujian media minimal dengan 4 <i>device</i> .

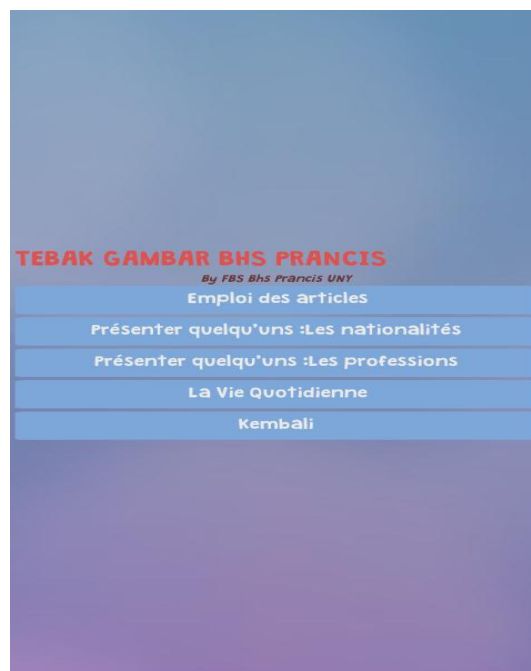
Revisi Kedua	
Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
a. Kekeliruan kecil pada tata tulis harap dibetulkan terlebih dahulu	a. konsistensi menu navigasi b. compabilitas dengan berbagai device c. penggunaan warna dan kolaborasi menu

## 2. Tampilan Sebelum Dan Setelah Revisi Media

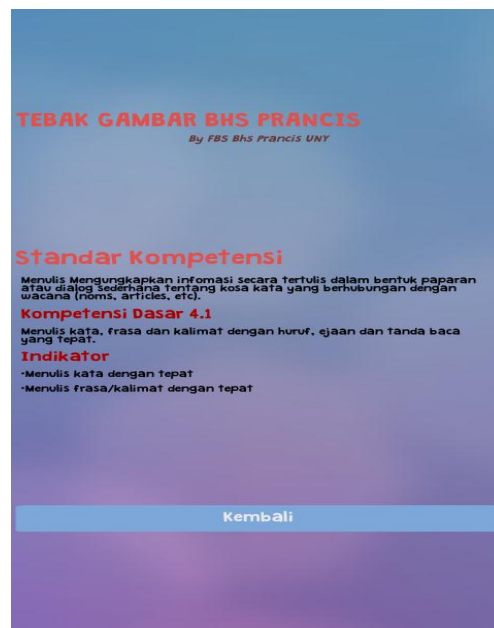
### a. Tampilan Media Sebelum Revisi



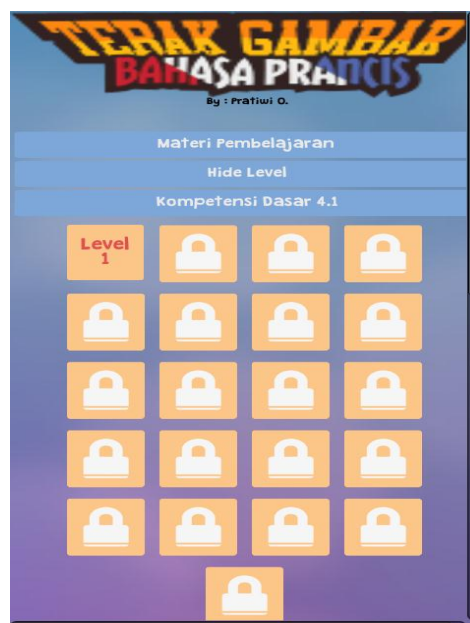
**Gambar 9. Media *Devinez Ces Images* Menu Utama**



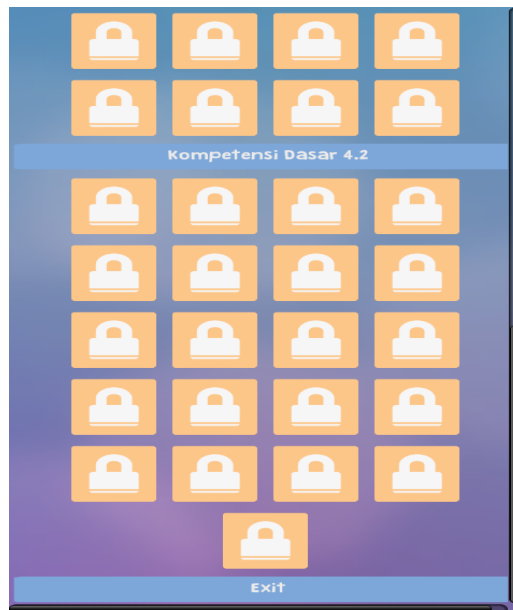
**Gambar 10. Media *Devinez Ces Image* Menu Materi**



Gambar 11. Media *Devinez Ces Images* Menu SK



Gambar 12. Media *Devinez Ces Images* Menu Exercices



Gambar 13. Media *Devinez Ces Images* Tampilan Level



Gambar 14. Media *Devinez Ces Images* Tampilan Level 1

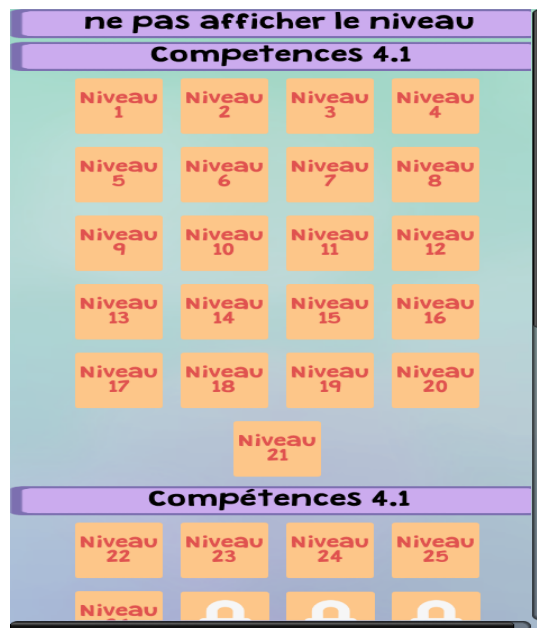
b. Tampilan Media Setelah Revisi



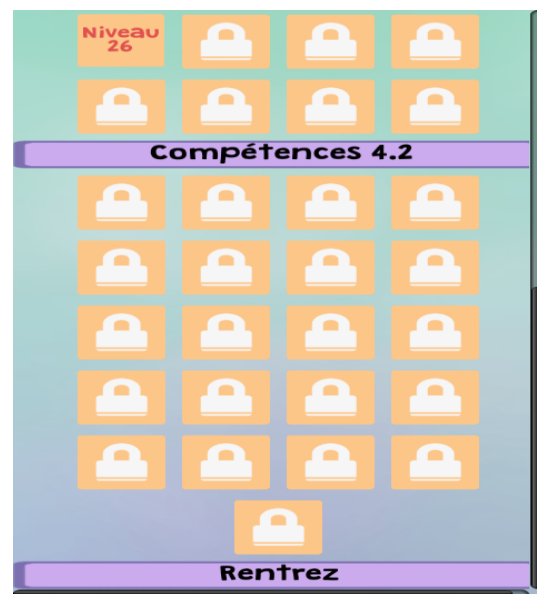
Gambar 15. Media *Devinez Ces Images* Layar Utama



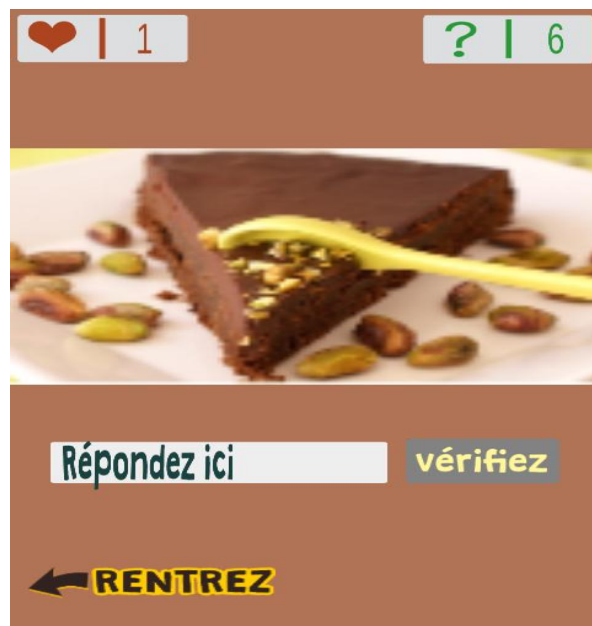
Gambar 16. Media *Devinez Ces Images* Menu Utama



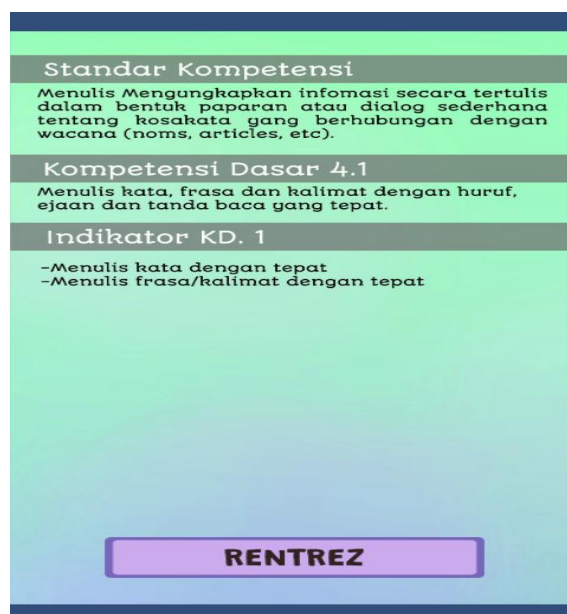
Gambar 17. Media *Devinez Ces Images* Tampilan Level



Gambar 18. Media *Devinez Ces Images* Tampilan Level dan *Scroll Down*



Gambar 19. Media *Devinez Ces Images* Tampilan Level 1



Gambar 20. Media *Devinez Ces Images* Menu SK dan KD

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap sesuai prosedur yang sudah ditentukan. Hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disajikan sebagai berikut.

1. Pembuatan media pembelajaran pada keterampilan menulis bahasa Prancis untuk materi *les articles, présenter quelqu'un, et les activités quotidiennes* menggunakan *smartphone* dengan sistem android untuk siswa SMA kelas XI menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang bernama *Devinez Ces Images*. Aplikasi ini telah diunggah pada *website* dengan *link pendidikan modern. com/ download/ tebak gambar.apk* secara gratis bagi pengguna *smartphone* dengan sistem android minimal *OS jellybean*.
2. Validasi kelayakan media pembelajaran *Devinez Ces Images* dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Hasil penilaian yang diperoleh dari dosen ahli materi sebesar 80% dalam kategori “Baik” untuk diujicobakan, sedangkan dosen ahli media memberi penilaian sebesar 82,1% dalam kategori “Baik” untuk diujicobakan. Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis adalah sebesar 80% yang termasuk dalam kategori “Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, para siswa juga ikut berpartisipasi dalam menilai kelayakan media “*Devinez Ces Images*”. Sebanyak 30 siswa



yang mengisi angket diperoleh hasil presentase 87,1% tentu saja nilai ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa diperoleh hasil rata-rata sebesar 82,3%. Hal itu menandakan bahwa media “*Devinez Ces Images*” dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada materi *les articles, présenter quelqu’un, et les activités quotidiennes*. Media ini juga sangat praktis dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut untuk penelitian lanjutan :

1. Materi yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi baru yang relevan dengan materi-materi sebelumnya
2. Media perlu ditambahkan *back sound* agar lebih menarik
3. Sebaiknya seluruh gambar baik pada materi ataupun latihan soal dibuat dengan resolusi yang tinggi agar lebih jelas.

### C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan produk aplikasi media pembelajaran “*Devinez Ces Images*” pada materi *les articles, présenter quelqu’un, et les activités quotidiennes* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Materi pada produk ini terbatas hanya pada tema *les articles, présenter quelqu’un, et les activités quotidiennes* dan hanya berfokus pada keterampilan menulis.
2. Produk ini hanya dapat diunduh bagi pengguna *smartphone* berbasis android.
3. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan, penelitian ini terbatas pada satu lembaga yaitu SMA Negeri 1 Prambanan-Klaten.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, dan Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arif, S. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Dalman, H. 2015. *Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darcey, L., Conder, S. 2013. *Learning Android Application Programming for the Kindle Fire*. USA: Addison-Wesley
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Djiwandono, M. Soenardi. 2011. *Tes Bahasa : Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Dwi, Arif Sutanto. 2012. *Smart Brain Kids Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: STIMK AMIKOM
- Elina Syarif, Zulkarnain, dan Sumarno. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Garenta. 2011. *Definisi Android*. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00669-IF%20Bab2001.pdf>
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Wicak, dan Sudarma S. 2011. *Buku Pintar Komputer, Laptop, Netbook dan Tablet*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Pustaka Utama.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ichwan, M dan Fifin Hakiky. 2011. *Jurnal Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) pada Aplikasi Mobile Android*. Bandung: ITB
- Izzan, H Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Jauhari, Heri. 2013. *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Khayatun, Amiroh Nur. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

- Muhammad, M. 2011. *Metodologi Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Nurhidayah, Siti. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan Media Sock Puppet Kelas XII Sma Negeri 1 Mertoyudan Magelang*. Yogyakarta: FBS UNY
- Pamungkas, Sri. 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk
- Prasetyarini, Ayu. 2010. *Penggunaan Media Gambar Seri untu Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa kelas III Sekolah Dasar*. Tersedia di: <http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/1.pdf>. Diakses ISSN: 2337-3253
- Radyan, Pradana. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. Yogyakarta: UNY Press
- Randi, Ardianda Patria. 2014. *Efektifitas Media Gambar dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Depok Sleman*. Skripsi S1. Yogyakarta: FBS UNY
- Romi Satria Wahono. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 28 desember 2015, jam 19.30 WIB.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sidarta, Deny dkk. 2012. *Aplikasi Belajar Menulis Untuk Anak Prasekolah Berbasis Android*. <http://jurnal.stikom.edu/index.php.jsika/article/viewF-PDF>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparno. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tarigan, Henry. 2009. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wina, Sanjaya. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

# *LAMPIRAN 1*

## *HASIL LEMBAR ANGKET*

- 1. PENILAIAN AHLI MATERI*
- 2. PENILAIAN AHLI MEDIA*
- 3. PENILAIAN GURU BAHASA PRANCIS*
- 4. PENILAIAN SISWA*

## SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP : 19580314 198503 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. H Agus Salim 62 YOGYAKARTA 55262

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1984
2	S2	Teknologi Pembelajaran	UNY	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis


Golongan : III/B

Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI”.

Yogyakarta,   Maret 2016

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M. Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

## **LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MATERI**

Media Pembelajaran Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada

Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : Les Articles, Présenter Quelqu'un et La Vie Quotidienne

Hari/ Tanggal :

Penyusun : Pratiwi Oktaviana

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek penilaian pembelajaran dan substansi materi.
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

### A. Aspek Penilaian Pembelajaran dan Substansi Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KD		✓			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		✓			
3	Petunjuk belajar		✓			
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa		✓			
5	Penggunaan bahasa			✓		
6	Penyampaian materi menarik		✓			
7	Kebenaran dan kekinian materi		✓			
8	Ketepatan cakupan materi		✓			
9	Penyampaian materi yang runtut		✓			
10	Materi bermanfaat		✓			
11	Kualitas penyajian materi			✓		
	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
13	Kedalaman materi		✓			
14	Kemudahan untuk dipahami		✓			
15	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran		✓			
16	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
17	Kebenaran materi secara teori dan konsep			✓		
18	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		✓			



## B. Komentar dan Saran

- 1. Substansi materi perlu diperbaiki
  - 1. Aspek pembelajaran sudah baik.
- 
- 
- 
- 
- 

## C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 12 Februari 2016

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M. Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

## **LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MATERI**

Media Pembelajaran Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada  
Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : Les Articles, Présenter Quelqu'un et La Vie Quotidienne

Hari/ Tanggal :

Penyusun : Pratiwi Oktaviana

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek penilaian pembelajaran dan substansi materi.
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

### A. Aspek Penilaian Pembelajaran dan Substansi Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KD		✓			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		✓			
3	Petunjuk belajar		✓			
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa		✓			
5	Penggunaan bahasa		✓			
6	Penyampaian materi menarik		✓			
7	Kebenaran dan kekinian materi		✓			
8	Ketepatan cakupan materi		✓			
9	Penyampaian materi yang runtut		✓			
10	Materi bermanfaat		✓			
11	Kualitas penyajian materi		✓			
12	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar		✓			
13	Kedalaman materi		✓			
14	Kemudahan untuk dipahami		✓			
15	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran		✓			
16	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
17	Kebenaran materi secara teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		✓			

## B. Komentor dan Saran

Produk layak untuk ujicoba.

Kekeliruan kecil pada tata tulis harap

dibetulkan terlebih dahulu

## C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 16 Februari 2016

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M. Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

## SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Muhammad Izzuddin Mahali, S.Pd. T., M.Cs.

NIP : 198412092015041001

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Krapyak RT 10/ RW 21 Triharjo, Sleman 55514

Keahlian : Image Processing/ Mobile Programing

Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Teknik Elektronika	UNY	2007
2	S2	Ilmu Komputer	UGM	2013

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

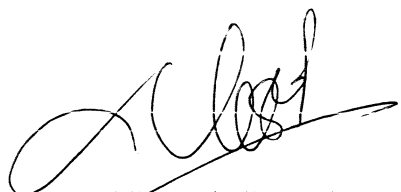
Golongan : III/B

Jabatan : Tenaga Pengajar

adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI”.

Yogyakarta, 8 Maret 2016

Ahli Materi



Muhammad Izzuddin Mahali, S.Pd. T., M.Cs

NIP. 198412092015041001

## LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Media Pembelajaran Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada  
Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : Les Articles, Présenter Quelqu'un et La Vie Quotidienne

Hari/ Tanggal : Selasa . 23 Februari 2016

Penyusun : Pratiwi Oktaviana

### Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek umum dan penilaian kualitas dan komposisi media.
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.  
5 : Sangat Setuju  
4 : Setuju  
3 : Ragu-ragu  
2 : Tidak Setuju  
1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

### A. Aspek Umum

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)			✓		
2	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)			✓		
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)			✓		

### B. Penilaian Kualitas dan Komposisi Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
2	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan				✓	
3	Komposisi warna				✓	
4	Penempatan tombol				✓	
5	Konsistensi tombol					✓
6	Ketepatan ukuran tombol				✓	
7	Ketepatan jenis huruf		✓			
8	Ketepatan ukuran huruf		✓			
9	Ketepatan warna huruf				✓	

10	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
11	Ketepatan penggunaan gambar			✓		
12	Kualitas tampilan gambar				✓	
13	Kualitas tampilan layar			✓		
14	Tingkat interaktivitas siswa dengan media		✓			
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa		✓			
16	Sajian animasi		✓			

### C. Komentar dan Saran

- Komposisi peletakan menu tampilan awal diperbaiki.
- Komposisi penggunaan warna background dengan tulisan disesuaikan supaya lebih jelas.
- Tombol navigasi kembali diletakkan di bawah.
- Pengujian dengan minimal 4 device.



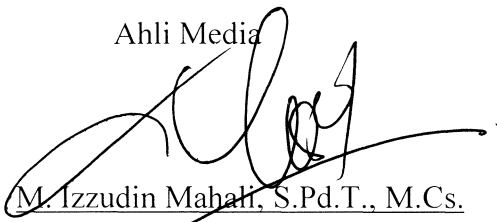
#### **D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 23 Februari 2016

Ahli Media



M. Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Cs.

NIP.1984120920151410001

## LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Media Pembelajaran Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada  
Keterampilan Menulis Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : Les Articles, Présenter Quelqu'un et La Vie Quotidienne

Hari/ Tanggal : 8 Maret 2016

Penyusun : Pratiwi Oktaviana

### Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek umum dan penilaian kualitas dan komposisi media.
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

### A. Aspek Umum

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)		✓			
2	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)	✓				
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)		✓			

### B. Penilaian Kualitas dan Komposisi Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan			✓		
3	Komposisi warna			✓		
4	Penempatan tombol		✓			
5	Konsistensi tombol		✓			
6	Ketepatan ukuran tombol		✓			
7	Ketepatan jenis huruf		✓			
8	Ketepatan ukuran huruf		✓			
9	Ketepatan warna huruf		✓			

10	Ketepatan <i>layout</i>			✓		
11	Ketepatan penggunaan gambar		✓			
12	Kualitastampilan gambar		✓			
13	Kualitas tampilan layar		✓			
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media		✓			
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa	✓				
16	Sajian animasi		✓			

### C. Komentar dan Saran

- Konsistensi ~~na~~ menu navigasi
- Compatibilitas dengan berbagai device (min. 4).
- Penggunaan ~~sa~~ warna dan kolaborasi menu.

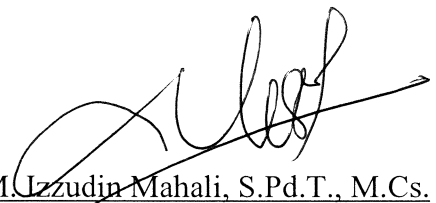
#### **D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 8 Maret 2016

Ahli Media



M. Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Cs.  
NIP.198412092015141001

## LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU SMAN 1 PRAMBANAN-KLATEN

Media Pembelajaran Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan  
Menulis Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : Les Articles, Présenter Quelqu'un et La Vie Quotidienne

Hari/ Tanggal : *Jumat 15* Maret 2016

Penyusun : Pratiwi Oktaviana

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek ketepatan konsep dan kompetensi dan kualitas tampilan media.
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

*Pendidikanmodern.com/download/tebak gambar.apk*

### A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	✓				
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar		✓			
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar		✓			
4	Kemudahan materi untuk dipahami			✓		
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa			✓		
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	✓				
7	Penggunaan bahasa dan ejaan		✓			
8	Kejelasan gambar dalam menyajikan materi		✓			

### B. Aspek Kualitas Tampilan Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran <i>game tebak gambar bahasa Prancis berbasis android</i> .		✓			
2	Komposisi warna		✓			
3	Tampilan menu		✓			
4	Jenis dan ukuran teks		✓			
5	Kualitas dan tampilan gambar		✓			

C. Komentor dan Saran

1. Belum semua siswa mampu dan bisa  
membeli android . sebaiknya ~~dijawab~~ dijadikan  
kerja kelompok / tugas kelompok .
2. Berikan tugas / latihan yang tidak memakan  
waktu lama .

Yogyakarta, 15 Maret 2016

Guru Bahasa Prancis



Drs. Sarbani

NIP. 196109081988031006



75,4%

## Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Arya Karmila

Kelas : XI / Bahasa

### A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .		✓			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada soal		✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar			✓		
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			✓		
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .		✓			

$$\frac{18}{25} \times 100\% = 72\%$$

### B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .		✓			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada soal		✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	✓		✓		
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	✓				
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .		✓			

$$\frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

### C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		✓			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
3	Back sound atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini			✓		
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca		✓			
5	Komposisi dan kombinasi warna		✓			
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah		✓			
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain				✓	
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa		✓			

$\frac{26}{35} \times 100\% = 74,2\%$   
 74,2%

### D. Komentar dan Saran

Seharusnya komposisi dan kombinasi warnanya lebih  
 colorful.

Prambanan, Maret 2016

TTD Siswa

( Anya Karmila )

81,3%

### Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Annisa Mareta

Kelas : XI Bahasa

#### A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .	✓				
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada soal		✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar		✓			
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			✓		
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .			✓		

$$\frac{19}{25} \times 100\% = 76\%$$

#### B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .		✓			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada soal		✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	✓				
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi		✓			
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>Les articles, Présenter quelqu'un</i> , dan <i>La vie quotidienne</i> .	✓				

$$\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$$

### C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		✓			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
3	Back sound atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini		✓			
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca		✓			
5	Komposisi dan kombinasi warna		✓			
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah	✓				
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain			✓		
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa		✓			

$$\frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$$

### D. Komentar dan Saran

Komentar = Dengan pembelajaran dengan metode ini siswa sangat

Sering dan mudah untuk di pahami.

Saran.

Prambanan, 3 Maret 2016

TTD Siswa



( Annisa )

*LAMPIRAN 2*

*SURAT PERNYATAAN DARI*

*SEKOLAH*



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 PRAMBANAN**

Jl. Manisrenggo - Prambanan - Klaten  
Kode : Pos 57454 Telp. (0274) 497549 Email : sman1prambanan@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

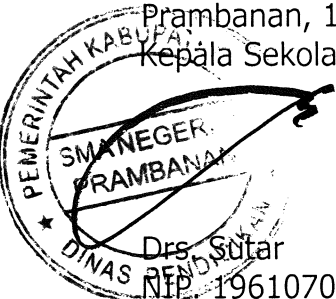
Nomor : 421.3/ 1227 /014 / 16

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Prambanan Klaten menerangkan bahwa :

Nama : PRATIWI OKTAVIANA  
Tempat, Tgl Lahir : Pekik Nyaring, 4 Oktober 1994  
Alamat : Jl. Nusa Indah, Gandok, Condong Catur, Sleman  
Nomor Mahasiswa : 12204241005  
Prodi/Jurusan : S1 Pendidikan Bahasa Prancis  
Dosen Pengampu : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten pada tanggal 14 – 17 Maret 2016. Hasil Penelitian tersebut akan dipergunakan untuk memenuhi Tugas Akhir / Skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR BAHASA PRANCIS BERBASIS ANDROID PADA KETRAMPILAN MENULIS SISWA SMA KELAS XI"**

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan semestinya.

Prambanan, 17 Maret 2016  
Kepala Sekolah  
  
Drs. Sutar  
NIP. 19610702 198603 1 011

*LAMPIRAN 3*  
*SURAT IZIN*



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 017/UN.34.12/DT/I/2016  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 13 Januari 2016

**Yth. Bupati Klaten**  
**c.q. Kepala BAPPEDA Klaten**  
**Kantor BAPPEDA Klaten, Gedung Pemda II Lantai 2, Klaten**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XI  
SMA NEGERI 1 PRAMBANAN KLATEN**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : PRATIWI OKTAVIANA  
NIM : 12204241005  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan bahasa Perancis  
Waktu Pelaksanaan : Februari – Juni 2016  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Prambanan Klaten

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

Induh Probo Utami, S.E.  
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:

- Kepala SMA Negeri 1 Prambanan Klaten





**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
**KLATEN 57424**

Nomor : 072/62/II/09  
Lampiran : -  
Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 21 Januari 2016  
Kepada Yth.  
Ka. SMAN 1 Prambanan  
Di -

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Bahasa Dan Seni UNY Nomor : 027/UN.34.12/DT/2016  
Tanggal 13 Januari 2016 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa  
di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Praatiwi Oktaviana  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY  
Penanggungjawab : Indun Probo Utami, SE  
Judul/Topik : Pengembangan Game Tebak Gambar Berbasis Android Pada Ketrampilan  
menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten  
Jangka Waktu : 3 Bulan (21 Januari s/d 21 Maret 2016)  
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** Dan **Soft Copy** Ke Bidang  
PEPP/Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih

An. BUPATI KLATEN  
Kepala BAPPEDA  
Kepala Bidang PEPP



Nurul Barwah, SH, M.Si  
Pembina  
NIP 195910271987032003

- Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
  2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
  3. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
  4. Yang Bersangkutan
  5. Arsip

*LAMPIRAN 4*  
*RÉSUMÉ*

**LE DÉVELOPPEMENT DU JEU DE DEVINER DES IMAGES EN  
FRANÇAIS BASÉ SUR L'EXPLORATEUR ANDROÏDE POUR  
L'ENSEIGNEMENT DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE  
DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI**

Par :  
Pratiwi Oktaviana  
NIM. 12204241005

**RÉSUMÉ**

**A. Introduction**

L'un des objectifs d'apprentissage du français selon le curriculum de *KTSP* est de développer la capacité des apprenants à communiquer en français, soit à l'écrit, soit à l'oral. Il existe quatre compétences linguistiques liées à la capacité des apprenants à maîtriser le français. Ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, et l'expression écrite. Comme la nouvelle langue apprise au lycée, l'enseignement du français rencontre en général certains problèmes. C'est pourquoi pas tous les lycées indonésiens arrivent à atteindre les objectifs de l'enseignement du français. L'un d'entre eux, c'est SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Selon l'observation effectuée par le chercheur, nous y apercevons que la compétence d'expression écrite des apprenants est moins élevée. H. Dalman (2015 : 3) affirme que l'expression écrite est une forme d'activités de communication qui délivre des messages ou des informations à l'autre en utilisant le langage écrit comme un outil ou moyen.

La compétence d'expression écrite est différente de celle d'expression orale. Les erreurs grammaticaux dans la conversation sont parfois compréhensibles par le public. Cependant, l'erreur faite dans l'expression écrite pourrait influencer le sens de toutes les phrases. Par conséquent, la compétence d'expression écrite est

une compétence compliquée et elle doit recevoir un traitement spécial dans l'enseignement du français. L'un de ces traitements peut se réaliser à travers du logiciel pédagogique. Nous pouvons profiter de la technologie pour créer le logiciel pédagogique dans le but d'améliorer l'enseignement de la compétence d'expression écrite en classe de français. L'une des technologies courantes est celle du *smartphone* qui se base à l'explorateur androïde largement connu parmi les apprenants. L'androïde est la première plate-forme complète du portable dont le système est *open source*. L'androïde est gratuitement chargeable et il est développé en utilisant le kit de développement logiciel qui est compréhensible et puissant à créer le logiciel pédagogique riche en fonctionnalités.

En considérant les problèmes présentes ci-dessus, cette recherche a pour but de décrire le développement du logiciel pédagogique en forme du jeu de deviner des images basé sur l'exploiteur androïde dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Le jeu de deviner des images est choisi pour attirer l'attention des apprenants qui aiment jouer sur le portable. Aujourd'hui, le jeu devient l'ami des adolescents. Selon Kimpraswil via Muhammad (2009: 26), le jeu est très utile dans l'amélioration et le développement de la motivation, de la performance et des réalisations dans l'exécution des tâches des apprenants. Daeng via Ismail (2009: 17) souligne également que le jeu est une partie essentielle de la vie des adolescents et il joue un rôle intégrant du processus de formation de la personnalité des adolescents.

Le jeu de deviner des images en français contient des images intéressantes et vivantes qui peuvent attirer l'attention et l'intérêt des apprenants. Le jeu de deviner des images combine de nombreuses images qui sont utilisées pour illustrer tant d'activités affichées sur le logiciel. À travers de ces images, les apprenants doivent deviner quelles activités qui se passent dans le logiciel pédagogique. Le jeu de deviner des images évalue l'imagination, la logique, et la raison des apprenants. Ce jeu est une collection des images disposées d'une manière possible qui pourrait conduire à la découverte d'un nouveau vocabulaire adapté à partir des termes de tous les jours, les expressions particulières, et les événements actuelles.

Cette recherche est une recherche *R&D (Research and Development)* avec le modèle de développement de cinq étapes, telles que a) l'analyse du problème, b) la collecte de données, c) la conception du dessin de logiciel, d) la validation et l'examen du dessin de logiciel, et e) l'application du logiciel. Le logiciel développé dans cette recherche est validé par la maîtrise de matériel et la maîtrise de média qui sont les professeurs du Département du Français et celui du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY. L'instrument utilisé pour évaluer la qualité du logiciel pédagogique est les enquêtes. L'évaluation est effectuée par un enseignant et les 30 apprenants de la classe XI de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. La qualité du logiciel pédagogique est déterminée en calculant le score moyen des données quantitatives et en décrivant le résultat des données qualitatives des enquêtes.

## **B. Développement**

### **1. Le développement du jeu de deviner des images basé sur l'explorateur d'androïde pour l'enseignement de l'expression écrite**

Cette recherche est menée en deux étapes, telles que la planification et l'examen du produit développé. La première étape est la planification qui se compose des études littéraires et des observations. L'étude littéraire est effectuée pour trouver les concepts et les théories qui renforcent cette recherche. Selon Sunaryo (via Radian Pradana, 2012: 2), des critères à construire un bon logiciel pédagogique sont : a) l'affichage du logiciel pédagogique, b) la programmation, c) l'aspect d'apprentissage, et d) le contenu du logiciel pédagogique. Les résultats des observations montrent que l'enseignement du français à SMA Negeri 1 Prambanan Klaten ne profite pas encore de logiciel pédagogique basé sur l'explorateur androïde. L'enseignement utilise le livre manuel qui se concentre sur l'enseignant. Cela rend les apprenants moins actifs et ennuyés par la monotonie.

Basés sur les résultats des observations effectuées dans la classe du français, nous analysons les matières et les concepts du logiciel pédagogique qui est développé dans cette recherche. Les matières et les concepts sont conformés au curriculum éducatif appliqué par SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Grâce à cette analyse, nous déterminons les matières du français développées dans le logiciel pédagogique dont les thèmes sont présenter quelqu'un et les activités quotidiennes. Nous faisons ensuite des organigrammes et des scénarios qui facilitent la conception de contenu du logiciel pédagogique. Nous collectons enfin des matériaux provenant des diverses sources: telles que *Le mag*, *Écho 1*, des

images, et des animations provenant de *google* avec un lien particulier pour obtenir des images variées d'une haute qualité.

Le logiciel pédagogique développé dans cette recherche profite du diapositif en forme de *smartphone* basé sur l'exploiteur androïde. Le fait que presque tous les apprenants utilisent cet appareil devient une grande opportunité pour développer le logiciel pédagogique basé sur l'androïde qui est facile à utiliser. Le logiciel pédagogique est lisible sur le *smartphone* basé sur l'explorateur androïde *OS jelly bean* qui a 1 Go de RAM de pouvoir minimal de 4,5 pouces. Il est mis en ligne sur le site du web en utilisant le lien de [pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk](http://pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk). Ce logiciel pédagogique est utilisable sans se connecter au réseau d'internet. Il est donc inclus dans le type du jeu de hors ligne. Le développement du logiciel pédagogique en forme du jeu commence par la détermination du nom de jeu. Nous choisissons le nom de *Deviner Ces Images* comme le nom du jeu. Ce titre est simple et comprend le noyau de ce jeu qui contient des images à deviner en employant des mots et des phrases.

Le développement du jeu de deviner des images en français prend attention à des étapes importantes dans le développement du logiciel pédagogique basé sur l'explorateur androïde. Celles-ci incluent de la sélection de l'arrière-plan, la sélection de la police et sa taille, la sélection de la couleur du texte, la sélection de l'icône et sa taille, l'emplacement du bouton, et la sélection de l'animation. La création du logiciel pédagogique en forme du jeu de deviner des images basé sur l'explorateur androïde utilise la méthode d'*Addie*, la méthode qui comprend de

cinq étapes, telles que l'analyse du problème, la création du dessin du logiciel pédagogique, le développement du logiciel pédagogique, l'implémentation, et l'évaluation du logiciel pédagogique. Les étapes d'analyse et celle de dessin suivent celles du jeu de deviner des images déjà existes, l'étape de développement et celle d'évaluation sont des concepts développés par le chercheur, tandis que l'étape d'implémentation est effectuée par l'expert dans le domaine d'informatique. Dans ce cas, c'est un diplômé en sciences informatiques et un étudiant de master en ingénierie informatique de STIMIK Amikom, qui s'appelle Isnanto Adi Prasetyo. Le chercheur et le programmeur travaillent ensemble pour élaborer le logiciel pédagogique de jeu de *Deviner Ces Images*.

La première conception du logiciel pédagogique de deviner des images développé dans cette recherche se compose de cinq parties principales. D'abord, c'est l'introduction. Elle contient les étapes de l'utilisation du logiciel pédagogique. Puis, c'est l'exploration et l'élaboration. Ces deux parties expriment les matières d'apprentissage développées dans le logiciel pédagogique. Ensuite, c'est le menu de la compétence. Il contient les compétences et les indicateurs acquises dans l'enseignement de l'expression écrite en français. Alors, le menu d'exercice, c'est celui qui se compose des exercices de l'expression écrite en forme du jeu de deviner des images. Dans ce menu, les apprenants s'entraînent à écrire des phrases liées à la matière étudiée. Il existe 54 étapes du jeu à suivre dans cet exercice. Enfin, c'est la référence qui montre des littératures utilisés dans le développement du jeu de deviner des images.



## **2. La validation du jeu de *Deviner Ces Images* basé sur l'exploiteur androïde pour l'enseignement de l'expression écrite en français**

Les résultats de jugement sur la qualité du logiciel pédagogique en forme du jeu de deviner des images en français basé sur l'explorateur androïde développé dans cette recherche sont les suivants.

### **a. Le jugement de la maîtrise de matériel**

La validation de qualité du logiciel pédagogique sur les matières et le contenu du jeu est effectuée pour comprendre la faisabilité des matières utilisées. Cette évaluation est effectuée par le professeur du Département du Français d'UNY. Il existe deux étapes dans cette évaluation. À la première validation, le professeur donne le score de 69. Le score maximal de cette évaluation est 90. Nous obtenons donc à cette étape le pourcentage de 76,7% qui fait partie de la « bonne » catégorie. Il faudrait ensuite une révision pour améliorer l'aspect de l'enseignement et l'aspect du contenu dans le jeu de deviner des images. Après avoir révisé le logiciel pédagogique selon les recommandations du professeur, nous menons la deuxième validation. À la deuxième validation, nous obtenons le pourcentage de la faisabilité de 80%. Ce pourcentage fait partie également dans la « bonne » catégorie. Basés sur les résultats de l'évaluation du contenu du jeu de deviner des images, nous pouvons donc conclure que la matière et le contenu du logiciel pédagogique de *Deviner Ces Images* développé dans cette recherche sont valides et il est applicable dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français de la classe XI.

b. Le jugement de la maîtrise de média

La validation de qualité du média du logiciel pédagogique est menée en évaluant la mise en place de l’affichage du logiciel pédagogique sur l’écran. L’affichage du logiciel pédagogique est organisé de manière possible dans le cadre d’attirer l’attention des apprenants. Cette validation est effectuée par le professeur du Département de Technologie de l’Informatique d’UNY. Il y a deux étapes de validations qui examinent l’aspect du média et l’aspect de la composition et de la qualité du média. À la première validation, nous obtenons le pourcentage de 60% pour l’aspect du média, et le pourcentage de 55% pour l’aspect de la composition et de la qualité du média. Le pourcentage moyen de deux aspects est 57,5%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « moyenne ». À la deuxième validation, le pourcentage pour l’aspect du média et l’aspect de la composition et de la qualité du média s’améliorent. L’aspect du média atteint le pourcentage de 86,7%, tandis que l’aspect de la composition et de la qualité de média obtient le pourcentage de 77,5%. Le pourcentage moyen pour tous les deux est 82,1%. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « excellente ». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que l’affichage du logiciel pédagogique du jeu de *Deviner Ces Images* est excellent.

c. Les réponses de l’enseignant et des apprenants

Avant l’application du logiciel pédagogique dans l’enseignement de la compétence d’expression écrite en français qui implique les apprenants, nous demandons l’évaluation à l’enseignant du français de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. L’enseignant examine deux aspects, tels que l’aspect de la conception du

logiciel pédagogique et l'aspect de qualité de l'affichage du logiciel pédagogique. Selon cette validation, nous obtenons le pourcentage de 80% pour l'aspect de la conception du logiciel et le pourcentage de 80% pour l'aspect de qualité de l'affichage du logiciel pédagogique. Le pourcentage moyen de ces deux aspects est 80%. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « bonne ». Basé sur ces résultats, nous pouvons ensuite appliquer le logiciel pédagogique en forme de jeu de *Deviner Ces Images* basé sur l'explorateur androïde dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français dans la classe de XI.

L'étape finale de cette recherche est l'étape de l'application du logiciel pédagogique au cours de l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI de SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Après avoir appliqué le logiciel pédagogique dans l'enseignement, nous distribuons ensuite des enquêtes pour savoir les réponses des apprenants sur l'aspect de l'enseignement, l'aspect du matériel, et l'aspect de l'affichage du média et de l'utilisation du média. Selon les résultats des enquêtes, nous obtenons le pourcentage de 87,3% pour l'aspect de l'enseignement, 90,7% pour l'aspect du matériel, et 83,5% pour l'aspect de l'affichage du média et de l'utilisation du média. Le pourcentage moyen de ces trois évaluations est 87,1%. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « excellente ». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que les apprenants sont fortement d'accord si nous utilisons le logiciel pédagogique en forme de jeu de *Deviner Ces Images* dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français.

### C. Conclusion et Recommandation

Basés sur les résultats de la recherche, nous pouvons conclure que le jeu *Devinez Ces Images* qui se base à l'explorateur androïde est faisable à appliquer dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI SMA sur le thème des articles, de présenter quelqu'un, et de la vie quotidienne. Ce jeu est mis en ligne sur le site du web en utilisant le lien de [pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk](http://pendidikanmodern.com/download/tebakgambar.apk). Il est gratuitement chargeable pour les utilisateurs du portable basé sur l'exploiteur androïde dont l'OS est *jellybean*. Le jeu androïde de *Devinez Ces Images* est validé par la maîtrise de matériel et celle de média. L'évaluation faite par la maîtrise de matériel obtient le score de 80%, tandis que l'évaluation menée par la maîtrise de média obtient le score de 82,1%. Ils font partie de la catégorie « bien » à appliquer. L'évaluation du logiciel pédagogique effectuée par l'enseignant passe à 80% dont la catégorie est « bien » à utiliser comme le logiciel pédagogique. Le pourcentage de l'évaluation basée sur les réponses des 30 apprenants est 87,1% dont la catégorie est « excellente » à utiliser dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français. Le score moyen de ces pourcentages est 82,3%.

En considérant les résultats de la recherche, nous pouvons donner des recommandations suivantes.

1. Il faudrait développer les matières appliquées dans cette recherche en ajoutant les autres matières qui sont pertinentes aux matières précédentes.

2. Il faudrait améliorer l'élément auditif sur le logiciel développé dans cette recherche.
3. Il faudrait améliorer la résolution du logiciel pour que les images apparues soient plus claires.

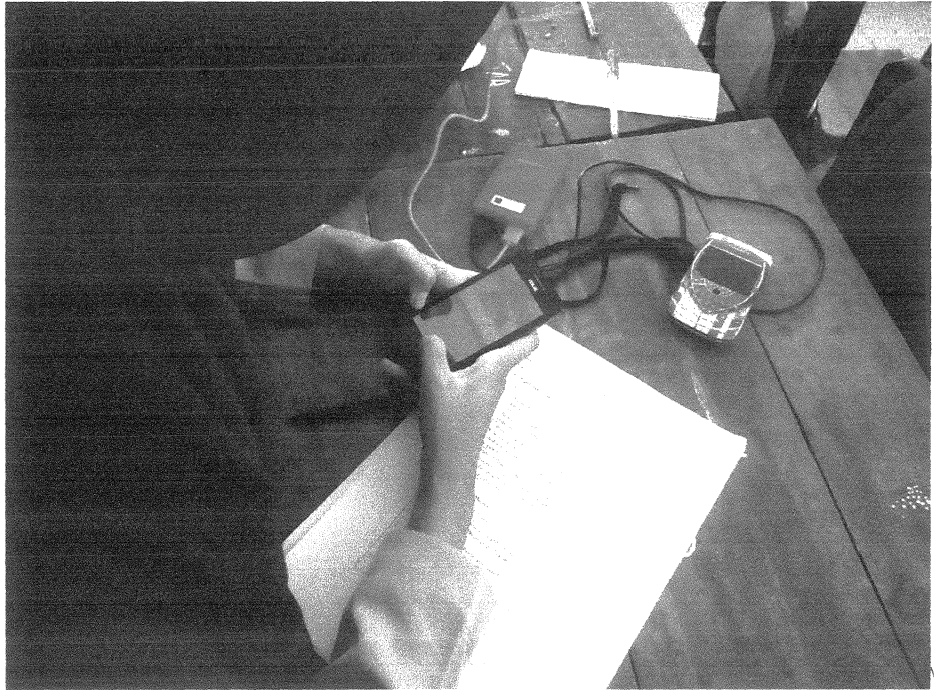
*LAMPIRAN 5*  
*DOKUMENTASI*

1. PEMBUKAAN  
PARA SISWA MEMBUKA DAN MENGUNDUH APLIKASI



2. SISWA MENCOBA MENGOPERASIKAN APLIKASI





### 3. PNELITI MEMBAGIKAN ANGKET





#### 4. PENUTUPAN



